MEGA joystick

3 Diciembre 1988 325 Ptas.

Canarias 325 Ptas. Edición Iberoamérica Marzo 1989.



FER'88
Comentamos las novedades de la Feria Española del Recreativo 88

CLUB SEGA
Este mes Bank Panic, Choplifter

DELUXEPAINT II
Leonardo da Vinci en 3.5"

F/A-18 INTERCEPTOR
Para nosotros, él es el mejor simulador.

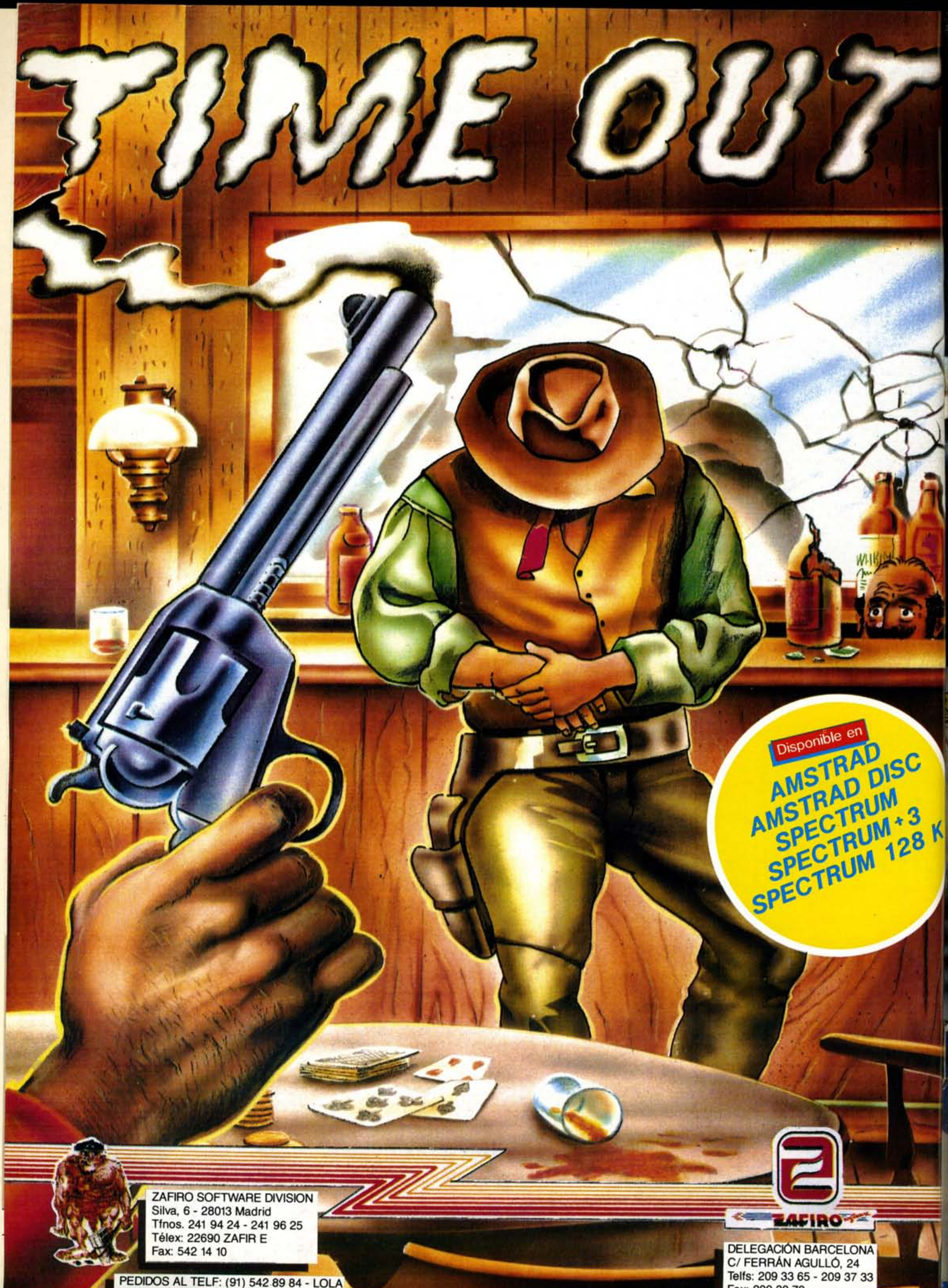
19
1965. Vietnam parecía otra guerra... 19 no es sólo otro vídeojuego

PRO SKI SIMULATOR
Entrénate para estas Navidades

THOR
Llegó el Dios del trueno.

AAARGH!
Quemar, arrasar, asolar, y destruir... ¡AAARGH!

MAS POKES QUE NADIE ☆☆ MEGA NEWS ☆☆ B.B.S. ¡Bienvenidos a MEGABASE!


TIME OUT
Disponible en
AMSTRAD
AMSTRAD DISC
SPECTRUM
SPECTRUM +3
SPECTRUM 128 K
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10
PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA
ZAFIRO
DELEGACIÓN BARCELONA
C/ FERRÁN AGULLÓ, 24
Telfs: 209 33 65 - 209 37 33
Fax: 209 39 79

EDITORIAL



FER '88 LA MEGAFERIA

¡Hola a todos! Pese a que pasó totalmente desapercibida para el público en general, a finales del pasado Octubre se celebró FER '88 la "Feria Española del Recreativo" en la que se dieron cita todas las firmas del sector. En esta feria pudimos observar todas las novedades que en los próximos meses se producirán en el mundo de los arcades de salón.

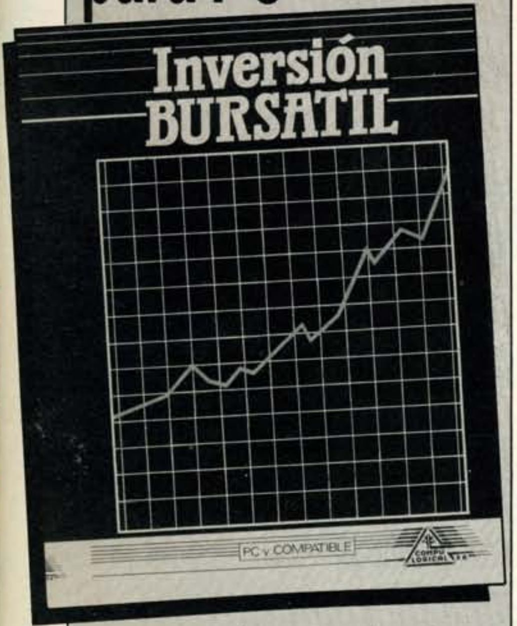
En este número encontraréis un amplio comentario acerca de todas las novedades presentadas en la feria y ya, en absoluta primicia, los trucos para terminar algunos de estos juegos porque es que cuando el capitán MEGA se sienta delante de un joystick...

Pero en el número 3 de MEGA Joystick encontraréis además los comentarios de varios juegos sensacionales: 19, cuatro juegos en uno, y qué juegos, F/A-18 INTERCEPTOR un simulador de vuelo que hará que cerréis los ojos al hacer un picado, AAARGH! (su nombre ya lo dice todo), THOR porque no sólo ERBE sabe hacer juegos de verdad, etc.

Como siempre, también las secciones habituales y una novedad, una sección dedicada a programas de utilidad; pero no a cualquier programa de utilidad. Por esta sección desfilarán los programas más alucinantes de toda la galaxia...

Y esto es todo por el momento, porque algo teníamos que guardar para nuestro meganúmero de Navidad. Hasta otra...

COMPULOGICAL sigue aumentando el software para PC



De nuevo la empresa de software Compulogical, S.A. vuelve a lanzar al mercado de PC compatibles una serie de programas de utilidad. Concretamente vamos a referirnos a tres programas que pueden interesar tanto a particulares como a empresas que posean este tipo de ordenador. Estos son: Electric Base, Inversión Bursatil y Jet Calc.

Electric base es un programa que ayudará enormemente a todas aquellas personas que deseen tener una potente base de datos sin ser necesario un conocimiento del manejo de la máquina. Es decir, de una forma sencilla podrá ejecutar todas las instrucciones y acceder a todas las opciones que ofrece el programa.

El programa está caracterizado por funcionar a base de menús y ventanas que facilitan enormemente la ejecución del programa, y teniendo así una presentación más agradable. En todo el momento dispone de menús de ayudas donde se puede consultar en caso de duda.

Inversión Bursatil es un programa que puede servir de mucha ayuda para personas que tienen dinero invertido en bolsa. Usted podrá ver la situación en que se hallan las acciones, las alzas y bajas de las cotizaciones, ver la rentabilidad que se obtiene en un tiempo determinado, realizar gráficos, imprimirlos, consultar, y muchas cosas más. Con el programa podrá saber en todo momento la situación de las acciones, posibilidades de alza o depreciación.

Si no posee acciones en bolsa, podrá simular que las tiene, y arriesgar ficticiamente su dinero para comprobar hasta qué punto le saldría rentable una inversión en bolsa.

El programa incluye todos los valores de la Bolsa de Madrid. Tiene la posibilidad de comprar y vender acciones en un momento determinado para conocer la rentabilidad en un período de tiempo.

Como todos los programas que mostramos, posee una potente ayuda a que acudir en caso de cualquier duda.

Jet Clac es una potente hoja electrónica con la que usted podrá realizar todo tipo de cálculos, dibujar gráficos de sus datos, imprimirlos, almacenarlos, etc.

Es una hoja de cálculo rápida, eficiente y que resulta muy útil para las personas que trabajan constantemente con cálculos financieros, científicos y estadísticos en general.

Mediante las teclas de función podrá acceder a todos los menús donde se detallan la gran variedad de funciones que puede realizar.■

MEGATEN

Por el momento, en el tercer mes de nuestro apartado de top, volvemos a ofrecer el resultado de ventas y escrutinio de uno de los grandes centros de venta de videojuegos, Galerías Preciados. Seguimos insistiendo en la participación de esta sección. Para ello solo habrás de escribir una carta rellenando el cupón adjunto, añadiendo todos tus datos personales, sistema en el que deseas participar –indudablemente el de tu ordenador–, y el videojuego que tú consideres mejor. Procura escribir correctamente tus datos personales, puesto que nuestro juego del mes, será el elegido dentro del sorteo mensual entre todas las cartas dirigidas a Mega Ten. La relación de premiados, cómo no, también se adjuntará en este mismo apartado.

Cabe decir, por último, como ya señalamos en el anterior número, que el próximo mes, aparte de incluir el top de las encuestas realizadas con vuestros votos, también incluiremos un top realizado por la redacción de Mega Joystick: la opinión de los redactores de la revista sobre los juegos que ellos consideran de más interés.

SPECTRUM ☆

1 RASTAN
2 EMILIO BUTRAGUEÑO FUTBOL
3 1943
4 GOODY
5 LA ABADIA DEL CRIMEN
6 OUT RUN
7 TARGET RENEGADE
8 MAD MIX GAME
9 DESOLATOR
10 MEGANOVA

AMSTRAD ☆☆

1 EMILIO BUTRAGUEÑO
2 GOODY
3 MAD MIX GAME
4 SILENT SHADOW
5 SAMURAI WARRIOR
6 1943
7 THE GAMES -EPYX-
8 MICKEY MOUSE
9 STREET FIGHTER
10 BUGGY BOY



COMODORE ☆

1 SIX PAK -ZAFIRO-
2 MATCH DAY II
3 BUGGY BOY
4 OUT RUN
5 SALAMANDER
6 ARKANOID II
7 TARGET RENEGADE
8 PLATOON
9 MARAUDER
10 WORLD GAMES

MSX ☆ ☆ ☆

1 MAD MIX GAME
2 GOODY
3 SILENT SHADOW
4 INDY 500
5 EMILIO BUTRAGUEÑO FUTBOL
6 NEMESIS II
7 SALAMANDER
8 F-1 SPIRIT
9 NEMESIS
10 LA ABADIA DEL CRIMEN

☆PC☆

1 AJEDREZ
2 BOB MORANE -ESPACIO-
3 MACADAM BUMPER
4 PAC-BAK
5 CITY WAR
6 KUBERT
7 KEGABRIX
8 BOB MORANE -CABALLERIA-
9 IZNOGOUD
10 PROHIBITION

VOTO por el programa .... de la compañía
.... distribuido por ....
Sistema.. Cass...... Disco...... Cartucho......
Nombre:..
Dirección: .... C.P.: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
Fecha:..

MEGA Joystick,
ROCA I BATLLE, 10-12, BAJOS.
08023 BARCELONA.

Importante: Sólo se admitirán votos de juegos que se distribuyan en nuestro país.

REGALAMOS 20 COPIAS DEL JUEGO DEL MES

S U M A R I O



S T A F F

Director (Je, Je, eso cree él): Guillermo Miragall



Cerebro en la sombra y saxo alto: Javier Guerrero

¿Coordinador? de Redaccción Carlos Mesa



Comentarios Spectrum: Alberto Castillo, Juan Carlos Sánchez y Rosa Mari Sánchez (hummm)

Cargadores Spectrum: Juan Carlos Sánchez



Comentarios MSX: B Llamas

Cargadores MSX: Ronald van Ginkel y Miguel Ángel Vila

Comentarios Amstrad: Antonio Moreno

Cargadores Amstrad: GHOST TEAM



Comentarios Commodore 64: Benjamín Llamas



Cargadores Commodore 64: Poke's Madness

Comentarios PC compatibles: Jorge M. Campos

Cargadores PC compatibles: Jordi Mas, Germán Fidel, Joaquín López (el mangui)

Comentarios AMIGA: Sascha Ylla-Könnecke y Jorge M. Campos



Cargadores AMIGA: Poke's Madness

Comentarios Cargadores ATARI: Jesús López y Carles Oriol





Club-SEGA: Criseida Ramírez





Arcades/as: Carlos Mesa

Diseño, maquetación, prisas y latazos en general: Félix Llanos

Dpto. Publicidad: Birgitta Sandberg

Secretaria de redacción: Silvia Soler

Fotomecánica y fotocomposición: JORVIC, Artes Gráficas Orduña, 20 08031 Barcelona

Imprime: Tecnograf, S.A. Pº Torras i Bages, 33 08023 Barcel.

Distribuye: SGEL, S.A. Avda. Valdeparra, 39 Pol. Ind. Alcobendas 28100 Madrid

Edita: Manhattan Transfer, S.A. Roca i Batlle, 10-12, bajos 08023 Barcelona

Redacción: Mega Joystick Roca i Batlle, 10-12, bajos 08023 Barcelona Tel. 211 22 56

Editor: Jaime Rosal

Dep. Leg.: B. 36.923-1988

MEGA News

Cuando en el mundo del celuloide ya se está preparando una segunda parte de la película, resulta que la compañía Microdeal nos presenta la adaptación para los ordenadores domésticos. Así que, si estás preparado para saborear una noche de miedo dentro de una mansión de horror y sangre, sólo tienes que pedir tu versión en Atari ST o Amiga.



Fright Night, adaptación del film del mismo título, te hará pasar una auténtica noche de miedo si juegas con él.

FRIGHT NIGHT NOCHE DE MIEDO

ACTION SERVICE ALGO ESTA PASANDO EN EUROPA

Esto es un secreto que requiere un gran silencio. Un comando es enviado a una difícil misión de la que, de momento, no podemos desvelar su misterio. una combinación de riesgo, combate, combinación, y carrera contra una gran destrucción. Controla tus nervios de acero hasta que se desvele cuál va a ser tu cometido en la misión. De Infogrames para Amstrad, Commodore, Atari y Amiga. •





CONTACTA CON ZAFIRO





Zafiro, líder indiscutible en el campo de los videojuegos, prepara grandes ofensivas. Esta revelación, si se le puede calificar de alguna forma, es todo un hecho.

...Y para despedir el presente año nada mejor que un concurso. Para tal evento, esta empresa ha puesto en disposición de Contactes, tienda especializada en la venta de videojuegos en Barcelona, una serie de premios consistentes en lotes de software. El concurso en sí no es otra cosa que un cuestionario de preguntas relacionadas con programas de la compañía. También, cómo no, podrán participar todos aquellos que pidan el formulario a la dirección abajo indicada. El plazo de admisión de cuestionarios finaliza el día 31 de diciembre de este año. Y bien, si te animas, pídelo por correo o pasa directamente por Contactes.
C/Encarnación, 140 Barcelona •



TRIVIAL PURSUIT
UN NUEVO COMIENZO

Uno de los juegos más populares, tanto a nivel de tablero como de ordenador, ha vuelto. Domark, la compañía encargada de la adaptación de la primera parte, ha retomado el tema para construir una segunda versión. Pero atención, existe una gran diferencia respecto a su anterior edición. El juego se va desarrollando a través de mundos extraños, una carrera por el espacio. Versiones disponibles: Spectrum, Amstrad, Commodore, Amiga y Atari.



HOSTAGES EL FRANCOTIRADOR

Y es que Infogrames se ha detenido en un punto que está explotando hasta la saciedad. Hostages, este es su más reciente título, no es otra cosa que un programa de similitud sin igual con Prohibition. Gráficos mejorados, un menú de ventanas, y otras diversidades son los complementos que varían esta nueva versión con nuevo planteamiento. •

F-16 COMBAT PILOT

Un simulador real. Debes destruir distintos objetivos señalados. Utiliza, por tanto, tus técnicas de combate, tácticas y maniobras en tan difícil tarea. Previamente serás entrenado en duros vuelos para conocer tus posibilidades de ataque. Vuelos en aire-aire interceptando enemigos, utilizando la estrategia aprendida. Digital Integration es la madre del invento, para Spectrum, Amstrad, Amstrad PCW, Commodore, Amiga y Atari. •



SERMA SOFTWARE NUEVO SELLO

Zeppelin es el nuevo sello a distribuir por esta importante firma nacional. ¡Los primeros programas de esta nueva adquisición y al mejor precio: 675 ptas! Tres son los primeros títulos que ya se están comercializando. Zybex, el primero de la serie, es la búsqueda de un cristal transportador por el corazón de la galaxia. Front line, segundo de la tanda, es el arcade del enfrentamiento de un mercenario contra toda una base en la búsqueda de unos planos. Sabotage, el tercero y último, consiste en derrotar a hordas enemigas alienígenas usando la fuerza del poder azul. Muy bien por Serma. •

MEGA News

FOFT FEDERATION OF FREE TRADERS



Una misión interestelar a través de la gloria del infierno, ocho millones de mundos que están explotando. Tu destino consiste en repeler del universo a los piratas que circulan por él. Ya puedas olvidar las medallas, la gloria y los honores, porque no los hay. Como miembro de la federación éste es tu sino y tienes muchas probabilidades de morir. De Gremlin para Atari ST y Amiga. •



NAVY MOVES ¡Y ES DINAMIC!

Sorprendente para los ingleses. Resulta que un programa español está batiendo récord de ventas en el Reino Unido. El programa en cuestión no es otro que la continuación de Army moves, uno de los juegos más esperados del presente año, tanto en nuestro país como fuera de nuestras fronteras. Distribuído en Inglaterra por Electronic Arts, éste se encuentra disponible para las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Amiga, Atari PC y compatibles. •

1989: GRAN OFENSIVA DE CONCURSOS

Sí, cuando ya es imparable el mercado del videojuego, sólo resta convertirlo o transformarlo en un mundo de adicción y dinamismo para aquellos que ya estamos dentro. Este planteamiento es el que, en la base a la suposición, se hacen distintos centros especializados en el tema. Este prólogo sirve para introducirnos de lleno en la cabecera del titular: 1989 es el año de los buenos concursos de videojuegos. La gran ofensiva, cómo no, ha de partir de dos grandes tiendas ubicadas en las dos capitales de nuestro país, Mega Games y Disc Center. Un soplo de aire nos ha informado de la fusión de estos establecimientos para la promoción de grandes concursos con el patrocinio y consentimiento de las compañías y distribuidoras nacionales. Todos nosotros deseamos participar de la nueva promoción y pasamos la invitación a todos los lectores de esta revista. ¿Preparados? •





DELTA ARMALYTE

Más allá de la pesadilla de Delta se encuentran ocho secciones de la galaxia para proteger. Control y determinación son los medios necesarios para completar con éxito la aventura. Gráficos y animación en grado superlativo es la tónica general de este programa de Thalamus para Commodore 64, y próximamente Atari ST y Amiga. •



MAS POKES

BUSHIDO PC

```
10 REM CARGADOR DE VIDAS INFINITAS PARA:
20 REM B-ROGERS, VERSION PC
30 REM (c)1988 JORDI MAS
40 REM
50 OPEN "B-ROGERS.EXE" AS #1 LEN=1
60 FIELD#1, 1 AS A$
70 LSET A$=CHR$(&HFF)
80 PUT#1,2412
100 CLOSE
```

ATARI

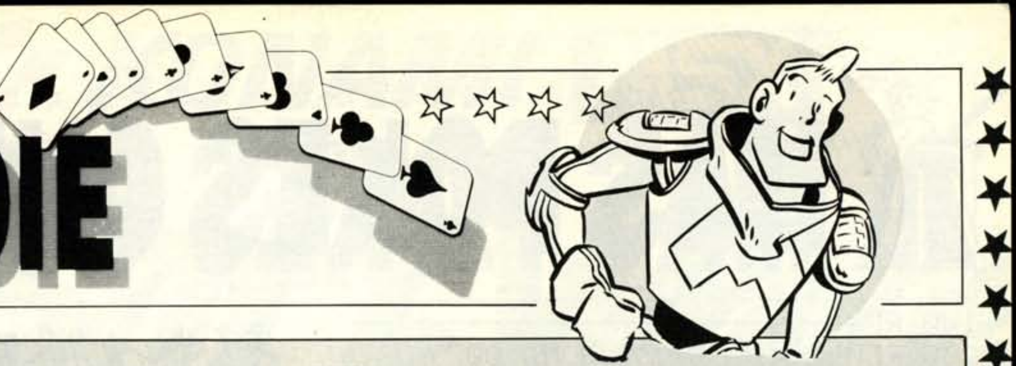
CHUBBY GRISTLE

List of ÇCHUBBY-G.BAS

```
10      ' ***************************
20      ' *     VIDAS INFINITAS     *
30      ' *          PARA           *
40      ' *     CHUBBY-GRISTLE      *
50      ' *   BY MARC STEADMAN      *
60      ' ***************************
70      '
80      FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
90      OPEN "R",1,"CHUBBY-G.PRG",16
100     field#1,16 as bin$
110     FOR N=0 TO 24:a$="":for i=1 to 16:read x$:
120     a=val("&H"+X$):s=s+a:a$=a$+chr$(a):next
130     lset bin$=a$:rec=rec+1:put 1,rec:NEXT N
140     CLOSE 1:IF S<> 24402 THEN ?"Error en datas ":END
150     ? "Ok.":END
160     DATA 60,1A,00,00,01,64,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
170     DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,A0,0A,48,79
180     DATA 00,00,00,F8,3F,3C,00,09,4E,41,5C,8F,3F,3C,00,07
190     DATA 4E,41,54,8F,41,FA,01,3C,3F,3C,00,02,2F,08,3F,3C
200     DATA 00,3D,4E,41,DF,FC,00,00,00,08,4A,40,6A,00,00,06
210     DATA 60,00,00,B0,33,C0,00,00,01,44,48,79,00,00,01,46
220     DATA 2F,3C,00,00,00,1C,3F,39,00,00,01,44,3F,3C,00,3F
230     DATA 4E,41,DF,FC,00,00,00,0C,4A,80,6B,00,00,86,30,39
240     DATA 00,00,01,46,B0,7C,60,1A,67,00,00,06,60,00,00,74
250     DATA 48,79,00,00,01,62,2F,3C,00,0F,42,40,3F,39,00,00
260     DATA 01,44,3F,3C,00,3F,4E,41,06,A7,00,00,00,0C,41,FA
270     DATA 00,CE,D1,FC,00,00,5A,5E,30,3C,4E,71,30,C0,30,C0
280     DATA 30,80,41,FA,00,9E,43,FA,00,B6,D3,E8,00,02,D3,E8
290     DATA 00,06,D3,E8,00,0E,41,FA,00,A6,20,08,D1,D9,72,00
300     DATA D1,90,12,19,67,00,00,16,B2,3C,00,01,66,08,D1,FC
310     DATA 00,00,00,FE,60,EC,D1,C1,72,00,60,E4,61,00,00,80
320     DATA 4E,75,48,79,00,00,01,33,3F,3C,00,09,4E,41,5C,8F
330     DATA 60,00,FF,0C,49,4E,54,52,4F,44,55,43,45,20,45,4C
340     DATA 20,44,49,53,43,4F,20,4F,52,49,47,49,4E,41,4C,0A
350     DATA 0D,20,20,20,20,62,79,20,4D,61,72,63,20,53,74,65
360     DATA 61,64,6D,61,6E,20,20,20,20,20,20,20,0A,0D,00,45
370     DATA 52,52,4F,52,20,44,45,20,43,41,52,47,41,0A,0D,00
380     DATA 00,00,00,00,52,4F,52,20,44,45,20,43,41,52,47,41
390     DATA 0A,0D,41,55,54,4F,5C,46,2E,50,52,47,00,00,00,00
400     DATA 00,00,00,04,36,06,0C,18,12,0C,66,00,00,00,00,00
```

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

QUE NADIE

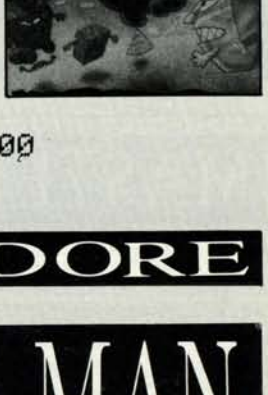


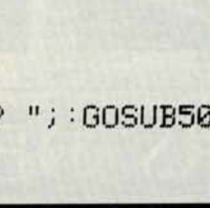
ENERGY WARRIOR

COMMODORE




```
1000 DATA162,1,32,186,255,169,0,32,189,255
1001 DATA169,0,32,213,255,169,48,160,1,141
1002 DATA41,4,140,42,4,96,169,0,162,7
1003 DATA141,59,9,142,60,9,162,24,189,72
1004 DATA1,157,0,7,202,16,247,76,20,8
1005 DATA162,10,189,14,7,157,152,8,202,16
1006 DATA247,76,27,8,169,0,141,38,150,141
1007 DATA46,171,141,18,157
2000 PRINT"{CLR}{DOWN}        E N E R G Y   W A R R I O R"
2010 PRINT"{DOWN}{DOWN}{DOWN}   CARGADOR TRAINER POR BLASTERS INC."
2015 FORX=278TO352:READY:POKEX,Y:NEXT
2020 PRINT"{DOWN}{DOWN}  INFINITA (S/N) "
2030 PRINT"{DOWN}          AURA? ";:GOSUB5000
2040 PRINT"{DOWN}          SUBSTANCE? ";:GOSUB5000
2050 PRINT"{DOWN}          BOMBAS? ";:GOSUB5000
2060 SYS278:END
5000 A=A+1
5005 GET A$
5010 IF A$="N"THENPRINT"N":GOTO5030
5020 IF A$<>"S"THEN 5005
5025 PRINT"S":RETURN
5030 ON A GOTO 5100 ,5200,5300
5100 POKE347,234:POKE348,234:POKE349,234:RETURN
5200 POKE350,234:POKE351,234:POKE352,234:RETURN
5300 POKE344,234:POKE345,234:POKE346,234:RETURN
```





```
1000 DATA2,162,1,32,186,255,169,0,32,189
1001 DATA255,169,0,32,213,255,206,15,1,208
1002 DATA236,169,76,162,49,160,1,32,75,1
1003 DATA76,231,2,4,206,48,1,240,3,108
1004 DATA196,0,169,173,141,70,16,169,173,141
1005 DATA157,16,169,0,141,48,17,76,146,46
1006 DATA141,147,44,142,148,44,140,149,44,96
2000 PRINT"{CLR}{DOWN}{DOWN}         M O L E C U L E   M A N"
2010 PRINT"{DOWN}{DOWN}{DOWN}   CARGADOR TRAINER POR BLASTERS INC."
2015 FORX=271TO340:READY:POKEX,Y:NEXT
2020 PRINT"{DOWN}{DOWN}  OPCIONES (S/N) "
2030 PRINT"{DOWN}       NO TIMER? ";:GOSUB5000
2040 PRINT"{DOWN}       NO RADIACION? ";:GOSUB5000
2050 PRINT"{DOWN}       NO DISMINUYEN BOMBAS NI DINERO? ";:GOSUB5000
2060 SYS272:END
5000 A=A+1
5005 GET A$
5010 IF A$="N"THENPRINT"N":GOTO5030
5020 IF A$<>"S"THEN 5005
5025 PRINT"S":RETURN
5030 ON A GOTO 5100 ,5200,5300
5100 POKE314,206:RETURN
5200 POKE319,206:RETURN
5300 POKE324,1:RETURN
```

COMMODORE

MOLECULE MAN

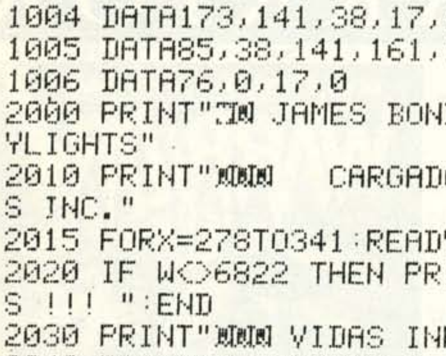
MAS POKES QUE NADIE

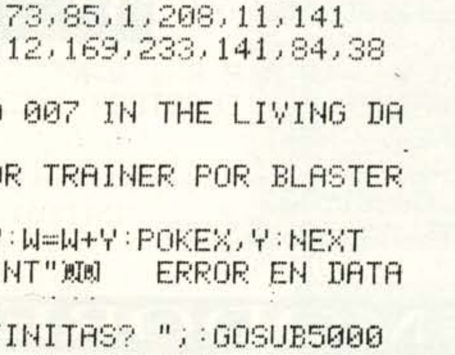
JAMES BOND 007 IN THE LIVING DAYLIGHTS

007

COMMODORE

```
100 REM ---------------------------
200 REM        JAMES BOND 007
300 REM    IN THE LIVING DAYLIGHTS
400 REM ------------------------------
1000 DATA162,1,32,186,255,169,0,32,189,255
1001 DATA169,0,32,213,255,169,96,141,200,2
1002 DATA169,1,141,201,2,96,169,60,162,1
1003 DATA141,182,3,142,179,3,76,81,3,169
1004 DATA173,141,38,17,173,85,1,208,11,141
1005 DATA85,38,141,161,112,169,233,141,84,38
1006 DATA76,0,17,0
2000 PRINT" JAMES BOND 007 IN THE LIVING DA
YLIGHTS"
2010 PRINT"   CARGADOR TRAINER POR BLASTER
S INC."
2015 FORX=278TO341:READY:W=W+Y:POKEX,Y:NEXT
2020 IF W<>6822 THEN PRINT"   ERROR EN DATA
S !!! ":END
2030 PRINT" VIDAS INFINITAS? ";:GOSUB5000
2040 PRINT" INMORTAL? ";:GOSUB5000
2060 SYS278:END
5000 A=A+1
5005 GET A$
5010 IF A$="N"THENPRINT"N":GOTO5030
5020 IF A$<>"S"THEN 5005
5025 PRINT"S":RETURN
5030 ON A GOTO 5100 ,5200
5100 POKE318,206:RETURN
5200 POKE341,1:RETURN
```





BAZOOKA BILL

COMMODORE

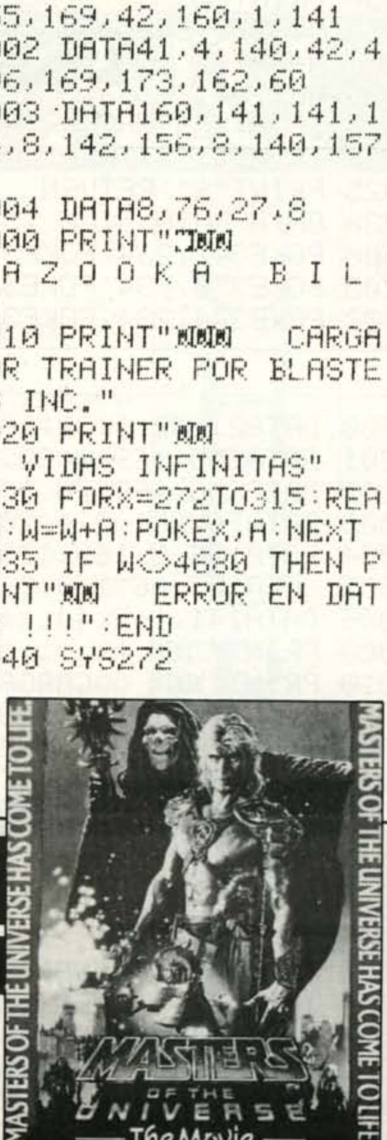
```
1 REM ------------
2 REM  BAZOOKA BILL
3 REM ------------
1000 DATA162,1,32,186,
255,169,0,32,189,255
1001 DATA169,0,32,213,
255,169,42,160,1,141
1002 DATA41,4,140,42,4
,96,169,173,162,60
1003 DATA160,141,141,1
54,8,142,156,8,140,157

1004 DATA8,76,27,8
2000 PRINT"
B A Z O O K A   B I L
L"
2010 PRINT"   CARGA
DOR TRAINER POR BLASTE
RS INC."
2020 PRINT"
   VIDAS INFINITAS"
2030 FORX=272TO315:REA
DA:W=W+A:POKEX,A:NEXT
2035 IF W<>4680 THEN P
RINT"   ERROR EN DAT
AS !!!":END
2040 SYS272
```

MASTERS DEL UNIVERSO

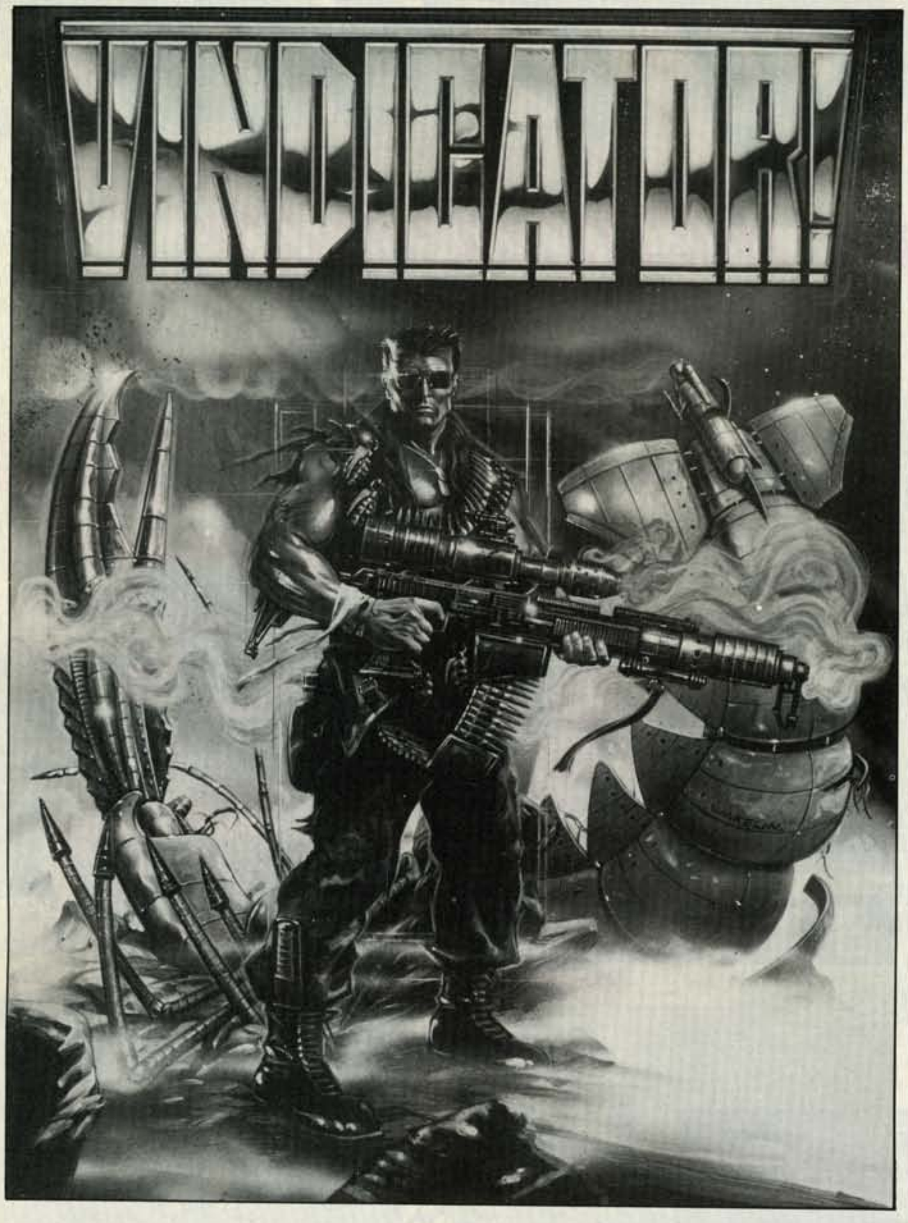
COMMODORE

```
5 REM***CARGADOR MASTERS DEL UNIVERSO**
6 REM***POR A. ESTRADA 87  ************
10 FORL=0TO69:READA:POKE49152+L,A:S=S+A:NEXT
20 IFS<>6828THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="S"THENPOKE49204,173
40 INPUT"TIEMPO ILIMITADO (S/N)",T$:IFT$="S"THENPOKE49209,173
50 INPUT"ESCUDO PERMANENTE (S/N)";E$:IFE$="S"THENPOKE49214.165
60 PRINT"COLOCA LA CINTA Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
70 POKE816,0:POKE817,192:LOAD:RUN
100 DATA32,165,244,169,14,141,54,8,169,192,141,55,8,96,160,33,185,38,192,153,16
110 DATA8,136,16,247,169,16,141,38,4,169,8,141,39,4,76,0,4,169,29,141,92,9,169
120 DATA8,141,93,9,76,0,9,169,206,141,107,49,169,206,141,94,49,169,198,141,136
130 DATA49,76,0,68,234
```





MAS POKES



COMMODORE

```
0 REM*****CARGADOR THE VINDICATOR*****
5 REM*********POR A. ESTRADA'88*********
10 FORL=49152TO49152+112:READA:POKEL,A:S=S+A:NEXT
20 IFS<>14626THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
30 POKE53281,0:POKE53280,0:PRINT"▯"
40 INPUT"NIVEL (1,2,3)";A
45 IFA=3THENPOKE49254,9:POKE49255,167:GOTO90
46 IFA=2THEN65
47 IFA=1THENPOKE49200,44:POKE49205,44
50 PRINT"NIVEL 1":INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE49185,44
55 INPUT"OXIGENO ILIMITADO (S/N)";O$:IFO$="N"THENPOKE49188,44
60 INPUT"DISPARO ILIMITADO (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE49195,44
65 PRINT"▯NIVEL 2":INPUT"FUEL ILIMITADO (S/N)";F$:IFF$="N"THENPOKE49225,44
70 INPUT"STATUS ILIMITADO (S/N)";S$:IFS$="N"THENPOKE49230,44
75 INPUT"TANQUES ILIMITADOS (S/N)";T$:IFT$="N"THENPOKE49235,44
80 INPUT"GRANADAS ILIMITADAS (S/N)";G$:IFG$="N"THENPOKE49243,44
90 PRINT"▯NIVEL 3":INPUT"VIDAS ILIMITADAS (S/N)";X$:IFX$="N"THENPOKE49258,44
95 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
100 DATA32,165,244,162,82,189,30,192,157,96,01,202,16,247,169,32,141,186,3,169
110 DATA96,141,187,3,169,1,141,188,3,96,72,169,173,141,81,140,169,173,141,130
120 DATA146,169,189,141,223,140,169,220,141,89,1,169,196,141,90,1,169,137,141
130 DATA112,197,169,1,141,113,197,104,238,32,208,96,169,0,141,90,148,169,0,141
140 DATA144,148,169,173,141,1,151,169,173,141,114,142,169,170,141,157,167,169
150 DATA1,141,158,167,76,0,128,169,173,141,165,163,76,0,128,234,234
```

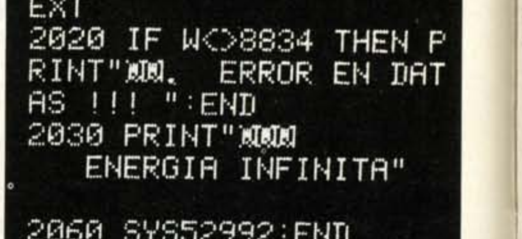
BLACK LAMP

COMMODORE 64

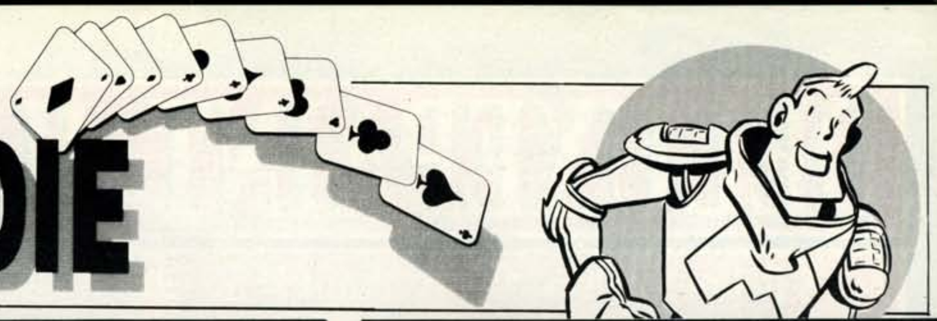
```
1 REM --------------
2 REM   BLACK LAMP
3 REM --------------
1000 DATA162,1,32,186,
255,169,0,32,189,255
1001 DATA169,0,32,213,
255,169,26,141,238,2
1002 DATA169,207,141,2
39,2,96,169,0,32,213
1003 DATA255,169,44,14
1,24,9,169,207,141,25
1004 DATA9,76,32,8,32,
213,255,169,58,141
1005 DATA58,1,169,207,
141,59,1,96,32,213
1006 DATA255,206,73,20
7,240,1,96,169,165,141

1007 DATA212,19,96,6
2000 PRINT"▯
 B L A C K   L A M P"
2010 PRINT"▯   CARGA
DOR TRAINER POR BLASTE
RS INC."
2015 FORX=52992TO53065
:READY:W=W+Y:POKEX,Y:N
EXT
2020 IF W<>8834 THEN P
RINT"▯.  ERROR EN DAT
AS !!! ":END
2030 PRINT"▯
   ENERGIA INFINITA"

2060 SYS52992:END
```



QUE NADIE

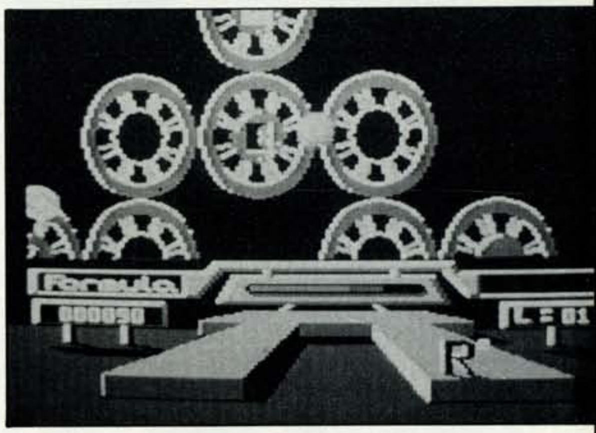


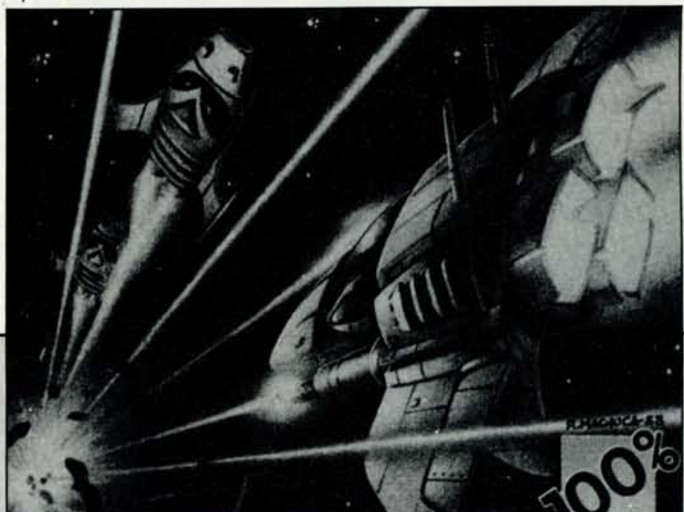
PI R SQUARED
COMMODORE 64




```
100 REM ---------------------
200 REM      PI R SQUARED
300 REM ---------------------
1000 DATA162,1,32,186,255,169,0,32,189,255
1001 DATA169,0,32,213,255,169,47,141,178,2
1002 DATA169,1,141,179,2,169,0,141,241,3
1003 DATA96,169,1,141,241,3,169,65,141,157
1004 DATA192,169,1,141,158,192,76,0,192,169
1005 DATA173,141,34,58,169,205,141,143,16,76
1006 DATA0,16
2000 PRINT"⌧⌧          P I  R  S Q U A R E D"

2010 PRINT"⌧⌧⌧   CARGADOR TRAINER POR BLASTER
S INC."
2015 FORX=272TO333:READY:W=W+Y:POKEX,Y:NEXT
2020 IF W<>7178 THEN PRINT"⌧⌧   ERROR EN DATA
S !!! ":END
2030 PRINT"⌧⌧⌧ VIDAS INFINITAS? ";:GOSUB5000
2040 PRINT"⌧ ENERGIA INFINITA? ";:GOSUB5000:P
RINT:PRINT
2060 SYS272:END
5000 A=A+1
5005 GET A$
5010 IF A$="N"THENPRINT"N":GOTO5030
5020 IF A$<>"S"THEN 5005
5025 PRINT"S":RETURN
5030 ON A GOTO 5100 ,5200
5100 POKE322,206:RETURN
5200 POKE327,32:RETURN
```





DELFOX
SPECTRUM

```
CARGADOR DELFOX
10 REM ?Juan Carlos Sanchez-88
20 CLEAR 32767
30 LOAD "" CODE 40000: LOAD "" CODE 32768: POKE 38225,201
35 POKE 36045,n: REM Poner en n numero para aumentar velocidad hacia la derecha
36 POKE 36033,a: REM Poner en a numero para aumentar la velocidad hacia la izqui
erda
37 POKE 36324,201: REM Para estrellas inmoviles
40 RANDOMIZE USR 35325
```

DELUXEPAINT II

A primera vista, DeluxePaint II no es más que otro de esa interminable serie de programas de diseño gráfico. Pero una vez dentro del programa nos percatamos de la singularidad de este excelente programa.

DeluxePaint II rompe con lo hasta ahora hecho en lo que a programas de diseño artístico se refiere. ¿Por qué? La razón debemos buscarla en su filosofía de trabajo. DeluxePaint II no es, como los demás programas de este tipo, un medio nuevo para un dibujante. DeluxePaint II es como un papel en la pantalla, un papel en el que podemos pintar con acuarela, o con aerógrafo, con rotulador, o sombrear con un carboncillo, o diseñar con las potentes herramientas que incorpora el programa.

Cuando decimos que DeluxePaint II es algo nuevo, no bromeamos. Demos un repaso a sus principales herramientas.

PINCELES

Los pinceles (brushes) son quizás las herramientas más útiles del programa. Aparte de los pinceles habituales (punto, cuadrado, pequeño círculo, punteado, etc.) podemos definir nuestros propios pinceles. Cualquier fragmento de la pantalla (con cualquier forma, no sólo rectángulos) puede convertirse en un pincel. Podemos mover el pincel, sea cual sea su tamaño, por toda la pantalla a una velocidad asombro-



DeluxePaint II es, para el aficionado al dibujo y diseño artístico, la herramienta imprescindible en el ámbito de las creaciones de gran interés.



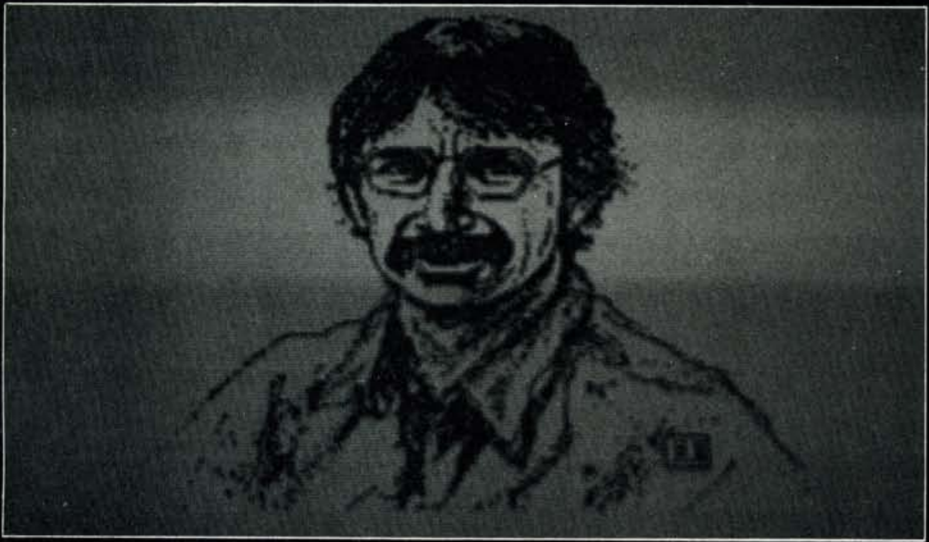












tamaño, por toda la pantalla a una velocidad asombrosa. Pero hay más... Cada pincel puede ampliarse o reducirse (pixel a pixel y tanto horizontal como verticalmente), puede rotarse en dos dimensiones (también pixel a pixel), girarla respecto a un eje, cambiarle el color, deformarla horizontal o verticalmente, etc. Además, cuando hemos definido un pincel a nuestro gusto, podemos utilizar con él cualquier otra opción del programa: rellenar figuras, trazar líneas, hacer circunferencias, etc. Obviamente podremos también grabar y recuperar de disco los pinceles que hayamos definido.

LA PALETA DE COLORES

DeluxePaint II permite que trabajemos con una paleta de 32 colores de entre 4096 (en la versión AMIGA). Podemos escoger cualquiera de los 32 colores por medio del "requester" de la paleta de colores. A diferencia de otros programas, no es necesario hacer "malabarismos" con los controles RGB o HSV (Hue, Saturation, Value). Podemos indicarle al programa que deseamos un escalado de grises, o un tono entre otros dos determinados. Todo con un par de pulsaciones del ratón.

TRES DIMENSIONES

Todos estamos acostumbrados a que los programas de diseño industrial (CAD) trabajen con perspectivas y rotaciones tridimensionales; pero estas opciones rara vez se encuentran en un programa de diseño artístico. DeluxePaint II hace gala de un excelente conjunto de funciones para el trabajo en 3D. En particular destaca el hecho de que todo el proceso se realice, de forma totalmente interactiva, con el ratón. En todo momento vemos en la pantalla el resultado y basta una pulsación del ratón para fijarlo.



SOMBRAS

Conjuntando las poderosas funciones de control de la paleta de colores, las de representación en tres dimensiones, y las de relleno de figuras, podemos obtener espectaculares sombreados. Con sólo unas cuantas pulsaciones podemos obtener figuras sólidas sombreadas, con matices que nos permiten incluso cambiar el aspecto más o menos rugoso de la superficie a sombrear. Existe también la opción de realizar sombreado tridimensional, en que el ordenador calcula la forma ideal de sombrear cada fragmento de la figura de acuerdo con una visión tridimensional de la misma.

MASCARAS

Otra de las opciones que encontramos en este programa es la posibilidad de definir máscaras. Gracias a eso podemos fijar una zona del dibujo. Las zonas fijadas no podrán ser modificadas por ningún comando gráfico. Gracias a éso podemos utilizar el aerógrafo en contornos de figuras sin temer a manchar nada.

TAN FACIL COMO EL PAPEL

Pero lo mejor de DeluxePaint II es la posibilidad de emular las herramientas habituales de un diseñador artístico. Combinando sus poderosas funciones primitivas, podemos generar efectos de carboncillo, de aerógrafo, acuarela, etc.

En definitiva, DeluxePaint II es un nuevo concepto en programas de diseño artístico, un programa que os permitirá crear, en muy poco tiempo, y de forma muy sencilla cualquier gráfico, por complicado que parezca en principio.

Recordar sólo un último detalle. La mayoría de los efectos de este programa se consiguen combinando opciones elementales así que, sin el manual, servirá de muy poco. Antes de probar el programa, leeros el manual que, por otra parte resulta muy ameno gracias a sus numerosos ejemplos y ejercicios.■

Por Guillermo Miragall


¡¡ESTO ES LA GUERRA!!
ARCTICFOX
BY DYNAMIX
AMSTRAD
SPECTRUM
COMMODORE 64
AMSTRAD DISCO
TRIPLE
COMANDO
MSX
AMSTRAD
SPECTRUM
AMSTRAD DISCO
ESTAS EN LA INMENSIDAD DEL ARTICO.
UNA BESTIA DE ACERO TE ACECHA Y ENEMIGOS
OCULTOS TE ACOSAN. EN TU PODER,
EL ARMA DEFINITIVA: ARTICFOX.
ES UNA MISION SUICIDA.DESTRUIR UN SISTEMA
DE DEFENSA MORTAL CREADO EN LA TIERRA.
SOLO TRES HOMBRES PUEDEN CONSEGUIRLO,
TU ERES UNO DE ELLOS.
DRO SOFT
C/ FRANCISCO REMIRO 5, 28028MADRID Tels. (91) 246 38 02 / 411 41 77 / 411 28 11
VEINTINUEVE-UNO, S.A.



En todos los juegos de arcade y ordenador jugábamos defendiendo una causa justa y buena, siendo por tanto héroes de las pantallas. Defensores, justos y valientes...

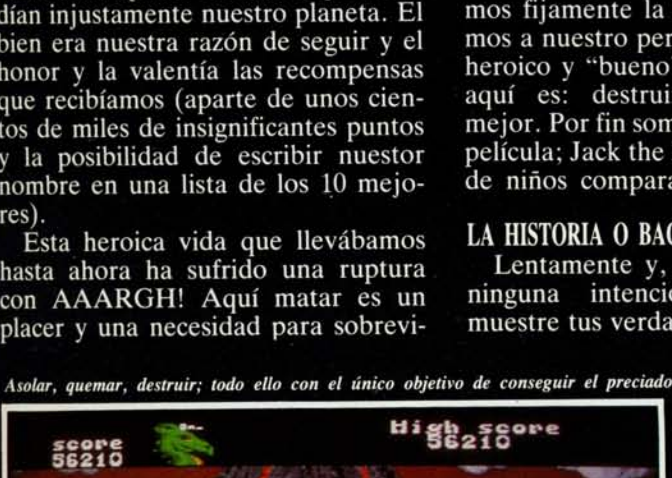
Ibamos a rescatar a princesas encarceladas, ayudar a amigos apresados, limpiar sucias pantallas de píldoras, volar por los aires destruyendo enemigos de la nación o amasacrando los típicos marcianos que invadían injustamente nuestro planeta. El bien era nuestra razón de seguir y el honor y la valentía las recompensas que recibíamos (aparte de unos cientos de miles de insignificantes puntos y la posibilidad de escribir nuestor nombre en una lista de los 10 mejores).

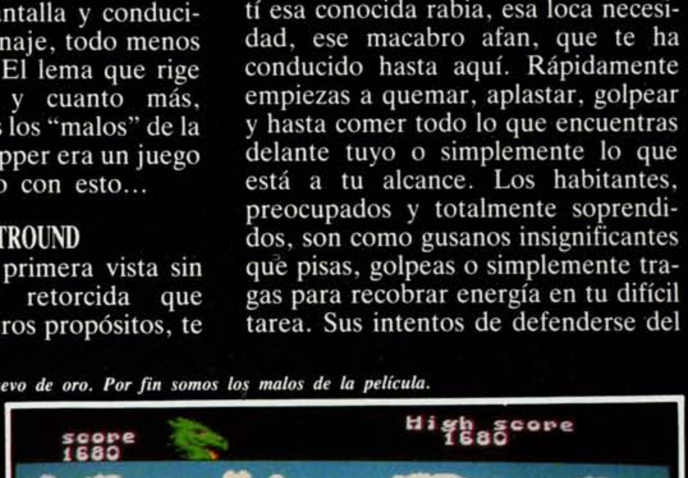
Esta heroica vida que llevábamos hasta ahora ha sufrido una ruptura con AAARGH! Aquí matar es un placer y una necesidad para sobrevivir. Destruir, es una palabra y el emblema que llevamos en el escudo y en la mente. Asesinar, pisar, destrozar, acribillar, amasacrar son verbos que rondan en nuestra cabeza al jugar a este juego. Con ojos sádicos miramos fijamente la pantalla y conducimos a nuestro personaje, todo menos heroico y "bueno". El lema que rige aquí es: destruir, y cuanto más, mejor. Por fin somos los "malos" de la película; Jack the Nipper era un juego de niños comparado con esto...

LA HISTORIA O BACKTROUND

Lentamente y, a primera vista sin ninguna intención retorcida que muestre tus verdaderos propósitos, te acercas a la ciudad. Los habitantes están como siempre en sus casas durmiendo apaciblemente la siesta; los niños juegan alegres y todo parece estar extraído de un perfecto y bonito cuento de hadas. De repente surge en tí esa conocida rabia, esa loca necesidad, ese macabro afan, que te ha conducido hasta aquí. Rápidamente empiezas a quemar, aplastar, golpear y hasta comer todo lo que encuentras delante tuyo o simplemente lo que está a tu alcance. Los habitantes, preocupados y totalmente soprendidos, son como gusanos insignificantes que pisas, golpeas o simplemente tragas para recobrar energía en tu difícil tarea. Sus intentos de defenderse del

Asolar, quemar, destruir; todo ello con el único objetivo de conseguir el preciado huevo de oro. Por fin somos los malos de la película.







Deberemos recorrer numerosas pantallas y, en cada una, robar los huevos custodiados por los habitantes de cada zona.



monstruo gigante son totalmente inútiles. ¿Quién es capaz de enfrentarse, con alguna esperanza de vitoria, a esa montaña de oido y músculos? ¡Nadie! Pero esto no te preocupa, en cambio, los gritos, las ruinas y las llamas te incitan a seguir destrozando más y más. Al acabar la masacre y encontrar lo que buscabas, sueltas ese grito de victoria y te diriges a tu caverna para dejar allí el poderoso objeto robado. Después irás a otro poblado, otra ciudad o quizás un lejano fuerte –da igual– a cualquier sitio donde seguir matando y poder continuar tu difícil "hazaña"...

LOS PERSONAJES

En este todo menos pacífico juego podemos elegir, al comienzo del mismo, entre dos diferentes personajes para llevar a cabo nuestro maléfico plan. Los personajes, cada uno de unos 15 metros de altura, son los siguientes:

–el OGRO: tiene un precioso cuerno en el centro de su cabeza, un solo ojo en medio de su gran frente y es todo músculos y proteínas.

–el LAZARD: una especie de dragón, de color verde, posee dos alas y unas mortíferas garras.

Ambos personajes tienen las mismas características: ambos pueden escupir y lanzar fuego para quemar chozas o tiendas, ambos tienen acceso a los mismos golpes para destrozar estatuas de piedra, etc y ambos están, menos mal, extinguidos. La finalidad de poder escoger entre dos personajes es, no solamente para aportar una mayor variabilidad y restar así la monotonía que pudiera surgir, sino para marcar un contrincante especialmente cualificado que nos pueda derrotar si conseguimos robar ese maravilloso objeto, que trataremos más adelante. Si escogemos el ogro, debemos luchar contra el dragón, ya que éste nos intentará quitar, a la entrada de nuestra cueva, el objeto, cosa que no nos hace ninguna gracia y debermos intentar evitar si queremos acceder a lo que aspiramos. Al elegir el lazard, lucharemos contra el ogro.

EL "MARAVILLOSO" Y "MISTERIOSO" OBJETO

¿Qué puede ser tan importante para un personaje de estas características, como para destruir y matar todo lo que pueda? La respuesta es un huevo. Sí, sí, un huevo aunque en realidad son cinco en total. Los huevos que tratamos aquí no son vulgares huevos de gallina o de otra ave similar. Se trata de un gran huevo. Este huevo, siempre y cuando esté en "compañía" de los demás, dará acceso al que lo posee a otro huevo más grande: un huevo de oro, que se encuentra en un volcán lejano. Los cinco huevos del poder, en su totalidad, tienen la finalidad de mostrar el camino hacia el volcan y el GRAN HUEVO DE ORO, meta que nuestro personaje (ya sea ogro o dragón) quiere alcanzar por todos los medios. Pero no en todas las ciudades encontraremos un huevo. Si no hay huevo, sólo pasaremos a la siguiente pantalla si hemos conseguido destruir absolutamente todo lo que se podía destruir. También deberemos recoger tods las ayudas que nos ofrece el juego. Así pues tenemos que fijarnos en esculturas, paredes, estatuas y todo lo que podamos imaginar, antes de apagar el ordenador y pensar: es imposible pasar esta pantalla.



Cualquier cosa puede ser objeto de nuestra ira, hasta las estatuas venerадas por los nativos.

OTROS OBJETOS Y AYUDAS

Otros objetos con los que podemos tropezar al jugar, y que están escondidos dentro de las chozas, pirámides, esculturas y demás figuras de este estilo, son las siguientes:

–una sabrosa hamburguesa: tiene la finalidad de darnos energía, aumentando así nuestra fuerza.

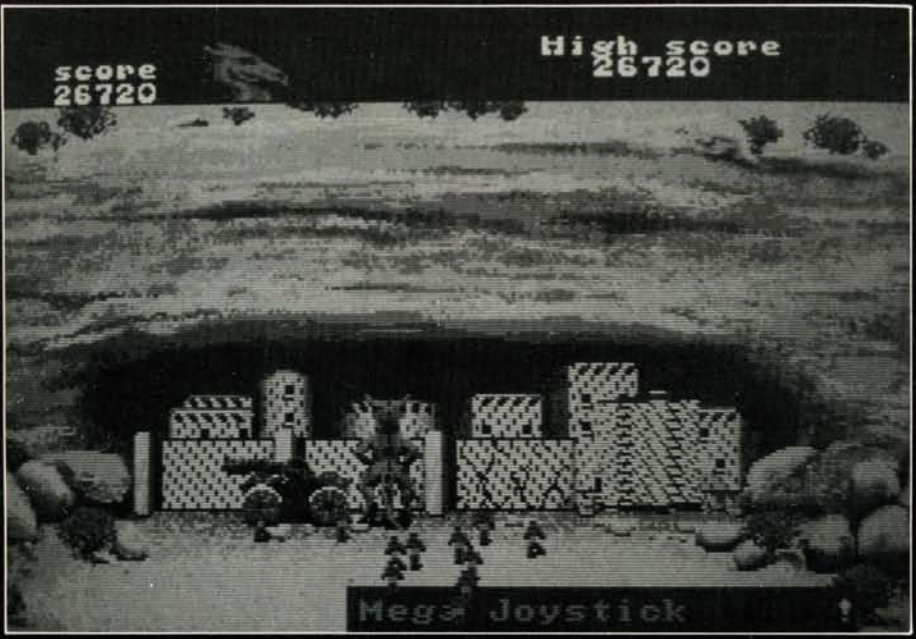
–un frankfurt: igual que la hamburguesa.

–una chuleta: igual que la hamburguesa.

–un bistec: igual que la hamburguesa.

–un rayo: muy importante, ya que aumenta nuestra capacidad de lanzar fuego, ya que ésta es limitada.

También podemos (¡y debemos!) comer nativos para curar nuestras heridas. El nivel de vida se ve reflejado en el marcador superior izquierdo. Un marcador peculiar, pues irán apa-





reciendo letras, encima de la cabeza del "monstruo". Cuando se complete la palabra AAARGH! moriremos. Pero ¿cómo podemos llegar a ser heridos? Los nativos disponen de una catapulta que se mueve horizontalmente por la pantalla. Con esta intentarán restarnos energía. Podemos, sin embargo, destrozarla (hmmm) golpeándola varias veces (unas cinco o seis) con nuestros fuertes puños. Una vez liquidada tenemos la obligación moral de comernos algunos nativos para recuperar la fuerza invertida en esta acción.

Atención especial merecen las avispas gigantes. Está demostrado que nuestro personaje las atrae (seguramente por su olor) y tienen la mania de pincharle o picarle. Esto resta mucha energía con lo cual deberemos estar atentos. Para defendernos de las avispas deberemos golpearlas o "flambearlas" con nuestro fuego.

GRAFICOS Y SONIDO

El grafismo es apropiado y hay que destacar los dos personajes principales que están muy bien dibujados. El grafismo de fondo es bonito y muestra diferentes lugares de la Tierra. Podemos jugar en China, en Egipto o en un poblado de Africa... todo depende de lo lejos que lleguemos. El sonido es real e incita a veces a destrozar más y más cosas. El volar de las avispas resulta molesto, al igual que en la vida real, y puede poner nervioso al jugador. Esto no es ningún inconveniente, ya que este nerviosismo contribuye considerablemente a intentar liquidar, por todos los medios posibles e imposibles a los agobiantes y a su vez peligrosos insectos. Si peleamos contra el dragón o el ogro, según el personaje que elijamos, y ganamos o perdemos la lucha por el huevo robado, el vencedor soltará un grito muy bien conseguido y que anima al jugador (siempre y cuando haya ganado...).

TRUCOS, CONSEJOS Y MAS TRUCOS Y CONSEJOS

Para poder acabar con éxito este juego hay que tener en cuenta varios aspectos del mismo.

Aunque parezca preferible destrozar la catapulta lo antes posible y comer enseguida a algunos habitantes, no lo es, ya que aparecerán antes las avispas, con lo que el juego se vuelve más difícil. Es más fácil combatir las avispas o abejorros con el fuego (sobre todo al principio). Así pues destruid las chozas a puñetazos, para ahorrar fuego.

Una vez destrozada, por ejemplo, una choza deberemos coger enseguida el objeto que había escondido, ya que después de un cierto tiempo desaparece. Es importante recoger todos y cada uno de los rayos, ya que el fuego es necesario y se agota fácilmente.

Si no encontráis ningún huevo y no pasáis de pantalla, deberéis seguir, destrozando todo lo que creáis posible de destruir. Hasta el gráfico más insignificante puede esconder algo, pudiendo estar perfectamente camuflado con el grafismo de fondo.

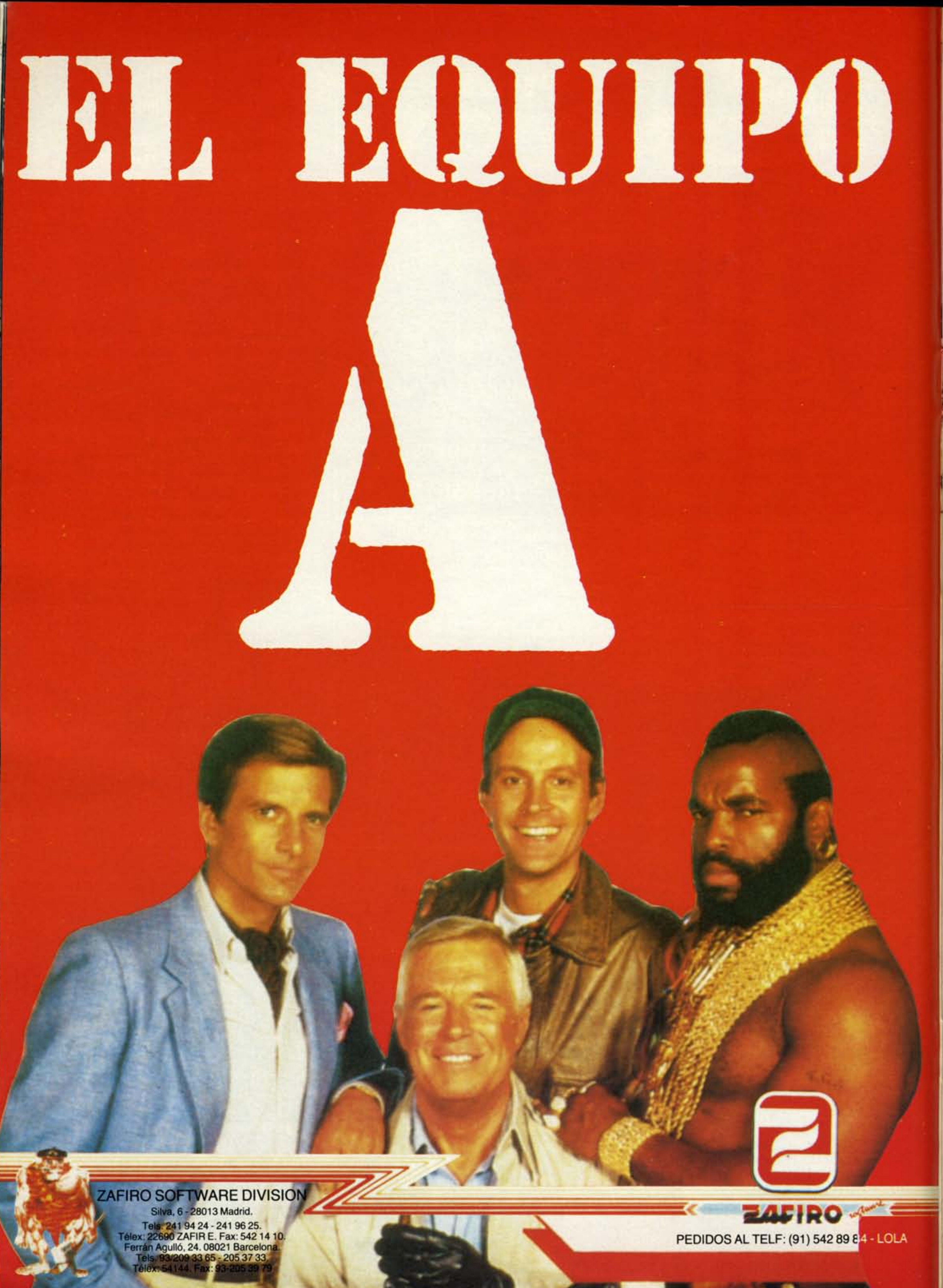
Es importante también comer nativos, por sádico que parezca. Una buena merienda de personas aumenta la energía considerablemente.

Una vez conseguido un huevo parece casi imposible ganar al oponente que se aproxima ante la cueva. Hay un truco para destrozarlo fácilmente:

Mover nuestro personaje hacia la pared que está a su espalda, apretar ahora el botón de fuego, sin soltarlo, y mover el joystick hacia el oponente. Para eliminar una abeja también es efectivo mantener el botón del joystick pulsado y dirigirse contra ella. Es básicamente el mismo truco.

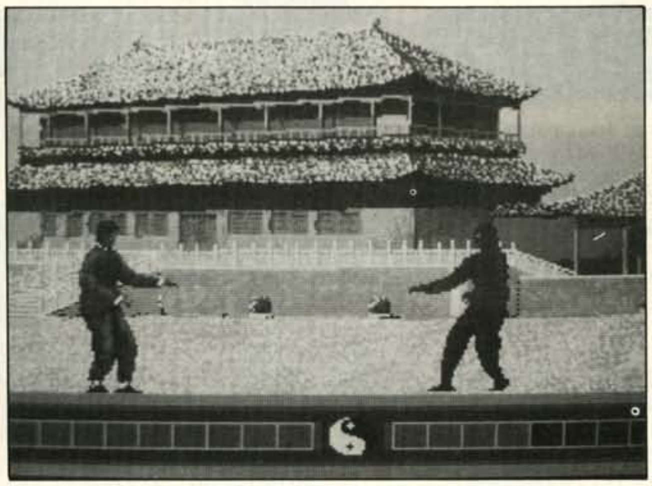
Con estos consejos es perfectamene posible acceder a la última pantalla que es más difícil de pasar que las demás. Esto viene dado a un aumento considerable de monstruos nuevos de toda clase. Abundan las avispas y unos dragoncitos verdes van volando por la pantalla, restando energía. Además deberemos seguir un camino específico e ir destruyendo bloques de piedras (especies de casas) para poder pasar. El final es un poco decepcionante, y la música que suena acompañando a éste es "penosa". Al acabar ésta y ser felicitados volveremos a empezar.

Por Sascha Ylla-Konneke


EL EQUIPO
A
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid.
Tels: 241 94 24 - 241 96 25.
Télex: 22690 ZAFIR E. Fax: 542 14 10.
Ferrán Agulló, 24. 08021 Barcelona.
Tels. 93/209 33 65 - 205 37 33.
Télex: 54144. Fax: 93-205 39 79
ZAFIRO
PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA

MAS POKES QU

KUNG FU MASTER



```
1 REM ------------------
2 REM  KUNG FU MASTER
3 REM ------------------
1000 DATA173,150,4,48,13,169,35,162,1,141
1001 DATA189,2,142,190,2,76,0,4,96,169
1002 DATA48,162,1,141,215,8,142,216,8,76
1003 DATA112,8,169,0,141,60,172,165,2,240
1004 DATA11,162,4,189,71,1,157,219,175,202
1005 DATA16,247,76,0,128,169,16,141,69,5
1010 DATA162,0,160,32,189,0,160,157,0,160
1011 DATA189,0,224,157,0,224,202,208,241,238
1012 DATA6,192,238,9,192,238,12,192,238,15
1013 DATA192,136,208,226,165,1,41,253,133,1
1014 DATA169,76,162,16,160,1,141,225,255,142
1015 DATA226,255,140,227,255,96
2000 PRINT"      K U N G   F U   M A S T E
R"
2010 PRINT"   CARGADOR TRAINER POR BLASTER
S INC."
2015 FORX=272TO331:READY:W=W+Y:POKEX,Y:NEXT
2017 FORX=49152TO49207:READY:W=W+Y:POKEX,Y:NE
XT
2018 IF W<>13847 THEN PRINT"    ERROR EN DA
TAS !!!":END
2020 PRINT"  OPCIONES (S/N) "
2025 POKE2,1
2030 PRINT"       ENERGIA INFINITA? ";:GOSUB
5000
2040 PRINT"       NO TIMER? ";:GOSUB5000:PRI
NT:PRINT
2060 POKE1174,245:SYS49152:LOAD:END
5000 A=A+1
5005 GET A$
5010 IF A$="N"THENPRINT"N":GOTO5030
5020 IF A$<>"S"THEN 5005
5025 PRINT"S":RETURN
5030 ON A GOTO 5100 ,5200
5100 POKE2,0:RETURN
5200 POKE305,1:RETURN
```

COMMODORE

HELLFIRE ATTACK SUPERCOBRA VUELVE



Sí, como se oye, otra vez estamos ante la simulación del conocido helicóptero. Ahora es el turno para grandes batallas en campos enemigos, día y noche. Sobrevolando batallas contra cazas que nos persigan. Un arcade multi-nivel, con gráficos asombrosos, y sonido y animación de alta calidad. Agarra fuerte tu joystick y ponte cómodo en el asiento, pues ha llegado la hora para los Spectrum, Commodore, Atari y Amiga. De Martech. •

PRO SOCCER SIMULATOR UN NUEVO JUEGO DE FUTBOL

Ahora le llega la oportunidad a Code Masters, puesto que dentro de su serie Oro, ha lanzado un título que sentará un nuevo marco dentro de las líneas "budget". La diferencia de esta nueva versión radica en que contiene cuatro juegos en un solo programa, desde el fútbol callejero hasta el fútbol de entrenamiento. Sólo queda decir que es absolutamente brillante, y además con opción para cuatro jugadores. Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari, Amiga y PC y compatibles. •

MAS POKES QUE NADIE

SABOTEUR

```
100 REM ------------------
200 REM      SABOTEUR
300 REM ------------------
1000 DATA141,20,3,198,2,240,2,40,96,169
1001 DATA76,162,1,160,56,141,187,3,140,188
1002 DATA3,142,189,3,165,1,9,2,133,1
1003 DATA40,96,162,0,160,32,189,0,160,157
1004 DATA0,160,189,0,224,157,0,224,202,208
1005 DATA241,238,49,206,238,52,206,238,55,206

1006 DATA238,58,206,136,208,226,165,1,41,253
1007 DATA133,1,169,76,162,11,160,206,141,179
1008 DATA252,142,180,252,140,181,252,96
1010 DATA169,48,141,209,8,141,210,8,141,213
1011 DATA8,169,50,141,212,8,169,51,141,211
1012 DATA8,169,176,141,187,3,169,230,141,188
1013 DATA3,169,169,141,189,3,76,163,3,2
1014 DATA206,55,1,240,211,76,163,3,169,0
1015 DATA141,18,118,169,166,141,235,154,76,0
1016 DATA120
2000 PRINT"]N          S  A  B  O  T  E  U  R
"
2010 PRINT"NNN   CARGADOR TRAINER POR BLASTER
S INC."
2011 PRINT"NN              NO FINAL CARTRIDGE"
2012 FORX=52747TO52834:READY:W=W+Y:POKEX,Y:NE
XT
2015 FORX=272TO332:READY:W=W+Y:POKEX,Y:NEXT
2020 IF W<>18267 THEN PRINT"NN    ERROR EN DAT
AS !!! ":END
2030 PRINT"NNN ENERGIA INFINITA? ";:GOSUB5000

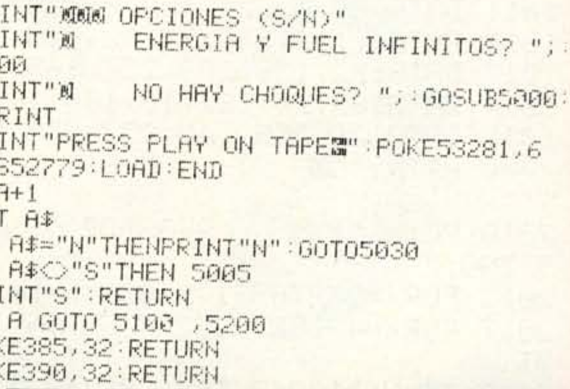
2040 PRINT"N NO TIMER? ";:GOSUB5000:PRINT:PRI
NT
2060 POKE2,2:SYS52779:LOAD
5000 A=A+1
5005 GET A$
5010 IF A$="N"THENPRINT"N":GOTO5030
5020 IF A$<>"S"THEN 5005
5025 PRINT"S":RETURN
5030 ON A GOTO 5100 ,5200
5100 POKE326,198:RETURN
5200 POKE321,1:RETURN
```

FIREFLY

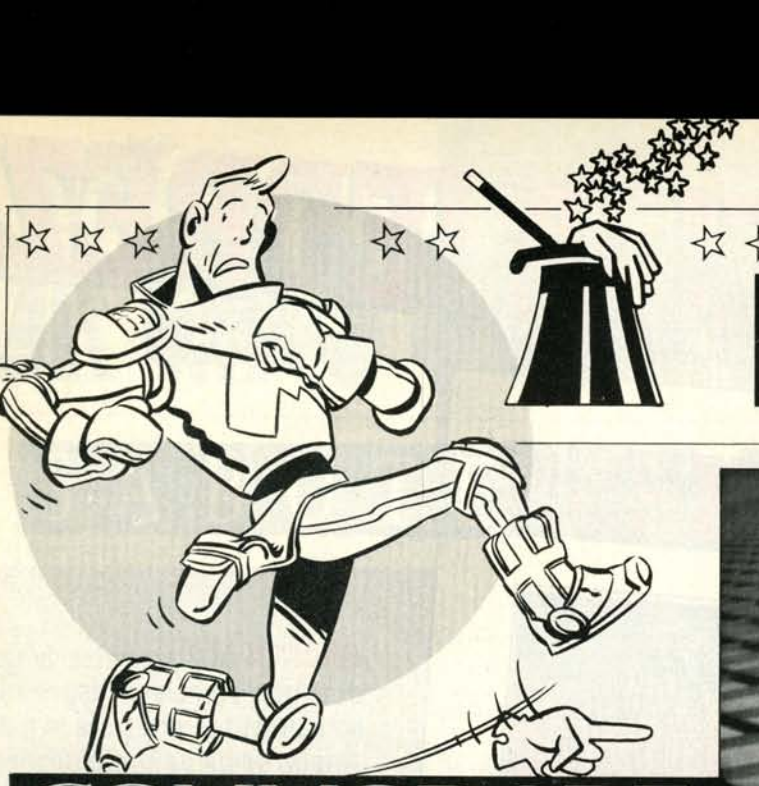
```
100 REM ------------------
200 REM      FIREFLY
300 REM ------------------
1000 DATA162,0,160,32,189,0,160,157,0,160
1001 DATA189,0,224,157,0,224,202,208,241,238
1002 DATA49,206,238,52,206,238,55,206,238,58
1003 DATA206,136,208,226,165,1,41,253,133,1
1004 DATA169,76,162,99,160,206,141,179,252,14
2
1005 DATA180,252,140,181,252,96,141,20,3,169
1006 DATA118,141,242,3,169,206,141,243,3,169
1007 DATA55,133,1,40,96,169,76,141,85,8
1008 DATA169,136,141,86,8,169,206,141,87,8
1010 DATA76,167,2,32,93,10,165,2,240,249
1011 DATA169,234,141,96,8,141,97,8,141,98
1012 DATA8,169,128,141,50,10,169,1,141,51
1013 DATA10,76,92,8
1020 DATA169,205,141,133,17,169,205,141,112,1
7
1021 DATA76,0,16
2000 PRINT"]N               F I R E F L Y"
2010 PRINT"NNN   CARGADOR TRAINER POR BLASTER
S INC."
2012 FORX=52779TO52902:READY:W=W+Y:POKEX,Y:NE
XT
2015 FORX=384TO396:READY:W=W+Y:POKEX,Y:NEXT
2020 IF W<>16653 THEN PRINT"NN    ERROR EN DAT
AS !!! ":END
2025 PRINT"NNN OPCIONES (S/N)"
2030 PRINT"N    ENERGIA Y FUEL INFINITOS? ";:
GOSUB5000
2040 PRINT"N    NO HAY CHOQUES? ";:GOSUB5000:
PRINT:PRINT
2050 PRINT"PRESS PLAY ON TAPE":POKE53281,6
2060 SYS52779:LOAD:END
5000 A=A+1
5005 GET A$
5010 IF A$="N"THENPRINT"N":GOTO5030
5020 IF A$<>"S"THEN 5005
5025 PRINT"S":RETURN
5030 ON A GOTO 5100 ,5200
5100 POKE385,32:RETURN
5200 POKE390,32:RETURN
```

OUTRUN

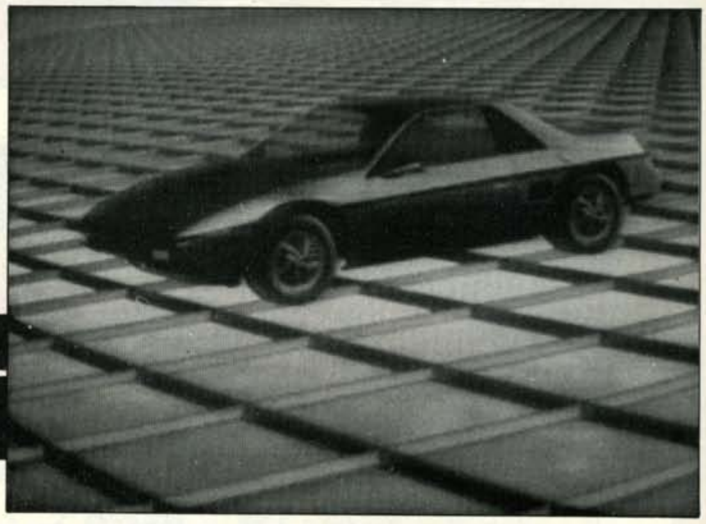
```
5 REM****** CARGADOR OUT RUN ********
6 REM****** POR A. ESTRADA 88  ******
10 FORL=0TO51:READA:POKE49152+L,A:S=S+A:NEXT
20 IFS<>6244THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
30 INPUT"TIEMPO ILIMITADO S/N";T$:IFT$="S"THEN60
35 POKE49186,206
40 PRINT"TIEMPO POR ETAPA EN SEGS. MAX. 99"
45 INPUT"DECENAS";A
46 INPUT"UNIDADES";B
50 IFA>9ORB>9THEN45
55 POKE49191,A:POKE49196,B
60 POKE816,24:POKE817,192
65 PRINT"COLOCA LA CINTA DE OUT RUN Y PULSA SHIFT":WAIT 653,1
70 LOAD:RUN
100 DATA169,0,141,200,4,169,1,141,201,4,162,17,189,33,192,157,0,1,202,16
110 DATA247,76,0,4,32,165,244,169,248,141,209,8,96,169,173,141,140,135,169,7
120 DATA141,163,135,169,5,141,168,135,76,157,148,234
```



COMMODORE



MAS POKES

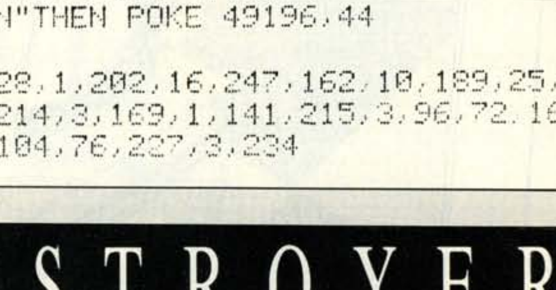


COMMODORE
BLACKTHUNDER

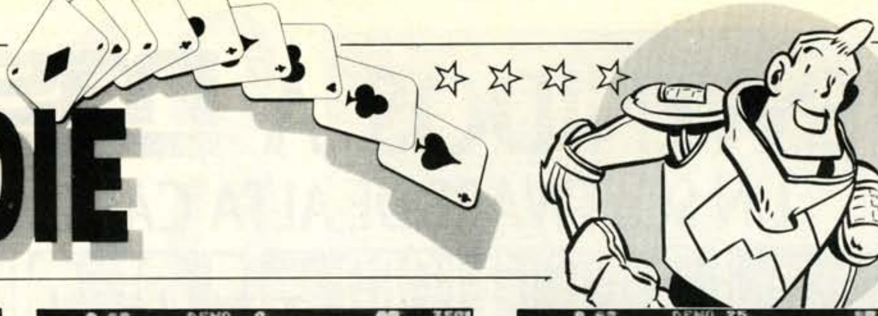
```
10 REM****GARGADOR BLACKTHUNDER****
20 REM****POR A. ESTRADA **********
30 FORL=49152TO49152+51:READA:POKEL,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>6688THENPRINT"ERROR EN DATAS!!!!":END
50 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THEN POKE 49191,44
60 INPUT"DISPARO ILIMITADO (S/N)";D$:IFD$="N"THEN POKE 49196,44
70 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,20,189,36,192,157,128,1,202,16,247,162,10,189,25,192
110 DATA 157,217,88,202,16,247,169,128,141,214,3,169,1,141,215,3,96,72,169
120 DATA 126,141,124,110,169,0,141,216,200,104,76,227,3,234
```

DESTROYER
MSX

```
1 '
2 ' Cargador para DESTROYER
3 '
4 '  Por  Roni Van Ginkel
5 '
6 '
10 COLOR 15,4,4:SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40:CLEAR 200,34999
20 LOCATE 10,1:PRINT "DESTROYER"
30 LOCATE 9,2:PRINT "-----------"
40 LOCATE 2,5:PRINT "Inmunidad (S/N)? ";
50 B$="SsNn":A$=INPUT$(1):PRINT A$;
60 A=INSTR(B$,A$)
70 IF A=0 THEN 40
80 IF A<3 THEN B=33 ELSE B=205
90 LOCATE 2,8:INPUT "Velocidad (0-máxima,255-mínima) ";V
100 COLOR5,1,1
110 BLOAD "CAS:"
120 BLOAD "CAS:"
130 DEFUSR=34000!:X=USR(0)
140 BLOAD "CAS:"
150 BLOAD "CAS:"
160 DEFUSR=53368!:X=USR(0)
170 BLOAD "CAS:"
180 POKE 40164!,B:POKE 43209!,B
190 POKE 43706!,V
200 DEFUSR=40000!:X=USR(0)
```



QUE NADIE







PSYCASTRIA
COMMODORE

```
1 REM --------------
2 REM   PSYCASTRIA
3 REM --------------
1000 DATA134,144,120,8
,72,206,66,1,208,20
1001 DATA169,165,141,8
2,79,169,96,141,197,2
1002 DATA169,134,141,1
95,2,169,144,141,196,2

1003 DATA104,40,88,96,
3,169,0,32,189,255
1004 DATA162,1,32,186,
255,169,0,32,213,255
1005 DATA169,76,141,19
5,2,169,32,141,196,2
1006 DATA169,1,141,197
,2,76,167,225
2000 FORX=288 TO 355:R
EADA:W=W+A:POKEX,A:NEX
T
2005 PRINT"
 P S Y C A S T R I A "

2010 PRINT"    CARGA
DOR TRAINER POR BLASTE
RS INC."
2012 IF W<>7895 THEN P
RINT"ERROR EN DATA
S !!!":END
2015 PRINT"
   VIDAS INFINITAS"
2030 SYS323:END
```

COMMODORE
KARATE

```
1 REM ------------
2 REM  INT. KARATE
3 REM ------------
1000 DATA162,1,32,186,255,169,0,32,189,255
1001 DATA169,0,32,213,255,169,44,160,1,141
1002 DATA181,2,140,182,2,76,4,3,32,64
1003 DATA8,169,0,32,213,255,206,93,1,208
1004 DATA243,169,0,141,187,12,173,92,1,240
1005 DATA13,162,83,160,1,141,244,46,142,245
1006 DATA46,140,246,46,76,64,8,208,6,185
1007 DATA113,0,76,247,46,96,76,2
2000 PRINT"             INTERNATIONAL  KARATE"

2010 PRINT"    CARGADOR TRAINER POR BLASTER
S INC."
2015 FORX=272TO349:READY:W=W+Y:POKEX,Y:NEXT
2020 IF W<>8512 THEN PRINT"    ERROR EN DATA
S !!! ":END
2030 PRINT" ENERGIA INFINITA? ";:GOSUB5000

2040 PRINT" NO TIMER? ";:GOSUB5000:PRINT:PRI
NT
2060 SYS272:END
5000 A=A+1
5005 GET A$
5010 IF A$="N"THENPRINT"N":GOTO5030
5020 IF A$<>"S"THEN 5005
5025 PRINT"S":RETURN
5030 ON A GOTO 5100 ,5200
5100 POKE348,0:RETURN
5200 POKE314,1:RETURN
```

PARALLAX
COMMODORE

```
10 REM****CARGADOR PARALLAX*******
20 REM****POR A. ESTRADA**********
30 FORL=49152TO49152+62:READA:POKEL,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>7011THENPRINT"ERROR EN DATAS!!!!":END
50 INPUT"ENERGIAINFINITA(S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE49203.44:POKE49206.44
60 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,14,141,120,3,169,192,141.121,3,96,169,32,141.46.5.169
110 DATA 232,141,47,5,169,7,141,48,5,162,16.189.48,192,157.232,7,202.16,247.169
120 DATA 6,141,33,1,76,0,1,72,169,96,141,164.22,141
130 DATA 183.249,238,32,208,104,96,234
```

BIENVENIDOS A msxclub de CASSETTES

UN SOFTWARE DE ALTA CALIDAD PARA MSX



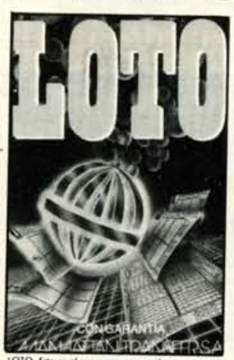
KRYPTON. La batalla más audaz de las galaxias en cuatro pantallas y cuatro niveles de dificultad. Un juego cuya popularidad es cada vez más grande entre los usuarios del MSX. PVP. 500 Ptas.



U-BOOT. Sensacional juego de simulación submarina en la que tienes que demostrar tu pericia como capitán de un poderoso submarino de guerra. Panel de mandos, sonar, torpedos, etc. PVP. 7000 Ptas.



LORD WATSON. Este es un juego muy original que combina el laberinto con las palabras cruzadas. Los obstáculos fantásticos y el vocabulario son los alicientes. PVP. 1.000 ptas.



LOTO. Este es el programa que estaban esperando los usuarios de MSX para hacerse millonarios cuanto antes. El conplemento ideal a nuestro programa de quinielas, con el que más de un lector se ha hecho rico. PVP. 900 Ptas.



EL SECRETO DE LA PIRAMIDE. Atrevido juego de aventuras a través de los misterios y peligros que encierran los laberínticos pasillos de una pirámide egipcia. ¡Atrévete si puedes! PVP. 700 Ptas.



STAR RUNNER. Conviértete en el audaz piloto interestelar y lucha a muerte, a través del hiperespacio, contra las defensas del tirano Daurus. Dos pantallas y cinco niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



TEST DE LISTADOS. El segundo programa de la Serie Oro es el utilísimo Test que te permitirá controlar la corrección de los programas que copies de MSX CLUB y MSX EXTRA. PVP. 500 Ptas.



HARD COPY. Para copiar pantallas. Tres formatos de copias, simulación por blanco y negro, copia sprites, redefinic. de colores, compatible con todas las impresoras matric. PVP. 2.500 Ptas.



MATA MARCIANOS. Un juego clásico en una versión cuya mayor virtud es su diabólica velocidad que aumenta a medida que superamos las oleadas de los invasores extraterrestres. PVP. 900 ptas.



DEVIL'S CASTLE. La más original, amena y entretenida aventura hecha videojuego. Eres un mago que debe romper el hechizo de un castillo endemoniado, para lo cual... Excelentes gráficos y acción a tope. PVP. 900 Ptas.



MAD FOX. Un héroe solitario es lanzado a una carrera a vida o muerte por un desierto plagado de peligros. Conseguir el combustible para sobrevivir es su misión. Diez niveles de dificultad. PVP. 1.000 ptas.



VAMPIRE. Ayuda al audaz Guillermo a salir del castillo del Vampiro, sorteando murciélagos, fantasmas, etc. Un juego terroríficamente entretenido para que lo pases de miedo. PVP. 800 Ptas.



SKY HAWK. Un magnífico juego de simulación de vuelo. En él te conviertes en un piloto que ha de derribar al enemigo y regresar al portaaviones sano y salvo. PVP. 1.000 Ptas.



T.N.T. Termina con los peligros del castillo tenebroso armado con los barriles de T.N.T. Pero ¡ten mucho cuidado! Manipular los explosivos es muy peligroso y cualquier descuido puede ser fatal. PVP. 1.000 Ptas.



QUINIELAS. El más completo programa de quinielas, ahora adaptado a la liga 87-88, con estadística de la liga, de aciertos, etc. Ganar no es siempre cuestión de suerte. OVP. 1.000 Ptas.



WILCO. Guía a Wilco a lo largo de cinco fases hasta rescatar a Gemma. Dispones de 30 vidas, pero no te confíes, peligros y obstáculos impedirán que avances y alcances tu objetivo en el tiempo disponible. PVP. 900 Ptas.



GAMES TUTOR (I). Cuatro juegos de siempre, ahora listables para que puedas aprender a programar al tiempo que pasas estupendos ratos agarrado al joystick. Caza-submarinos, bombarderos, fire y esquiador. PVP. 650 Ptas.

Si quieres recibir por correo certificado estas cassettes garantizadas recorta o copia este boletín y envíalo hoy mismo:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población .... **CP** .... **Prov.** .... **Tel.:** ....

☐ KRYPTON	Ptas. 500,—	☐ TEST DE LISTADOS	Ptas. 500,—	☐ SKY HAWK	Ptas. 1.000,—
☐ U BOOT	Ptas. 700,—	☐ HARD COPY	Ptas. 2.500,—	☐ TNT	Ptas. 1.000,—
☐ LORD WATSON	Ptas. 1.000,—	☐ MATA MARCIANOS	Ptas. 900,—	☐ QUINIELAS	Ptas. 1.000,—
☐ LOTO	Ptas. 900,—	☐ DEVIL'S CASTLE	Ptas. 900,—	☐ WILCO	Ptas. 900,-
☐ EL SECRETO DE LA PIRAMIDE	Ptas. 700,—	☐ MAD FOX	Ptas. 1.000,—	☐ GAMES TUTOR	Ptas. 650,-
☐ STAR RUNNER	Ptas. 1.000,—	☐ VAMPIRO	Ptas. 800,—		

Gastos de envío certificado por cada cassette Ptas. 70,— Remito talón bancario de Ptas. .... A la orden de Manhattan Transfer, S. A.

ATENCION: Los suscriptores tienen un descuento del 10% sobre el precio de cada cassette. IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE CASSETTES. ROCA I BATLLE, 10-12 BAJOS. 08023 BARCELONA. Para evitar demoras en la entrega es imprescindible indicar nuestro código postal.

NUESTRAS CASSETTES NO SE VENDEN EN QUIOSCOS. LA FORMA DE ADQUIRIRLAS ES SOLICITANDOLAS A NUESTRA REDACCION: ¡NO SE ADMITE CONTRA REEMBOLSO!

F/A-18 INTERCEPTOR



He aquí una magnífica simulación aérea para los ordenadores AMIGA. Con Interceptor se ha roto la barrera que en su día puso el juego Flight II, ya que, sin duda alguna, esta nueva simulación sobrepasa en todos los aspectos al ya veterano FLIGHT II.

Pero, basta ya de elogios y vayamos al juego en sí.

Al comenzar el juego tenemos diferentes opciones entre las que podremos elegir. Estas opciones son:

1– demo
2– vuelo libre sin confrontación enemiga
3– entreno: demo de maniobras
3– entreno: practicar maniobras
5– calificación
6– misiones a elegir
7– próxima misión, más difícil que la anterior
8– estadística de vuelo del piloto

No obstante solamente podremos elegir la opción de misiones (7 y 8) si conseguimos pasar un tipo de examen, que consiste en despegar y volver a aterrizar en un portaaviones en alta mar, después de dar una vuelta por el aire, no es del todo complicado y, con un poco de práctica, podremos "aprobar" sin dificultades, llegando a obtener la cualificación necesaria. Una vez conseguida ésta, podremos disfrutar del juego en sí, ya que ahora lucharemos contra otros aviones y lo que antes era un juego ahora se convierte en pura realidad.

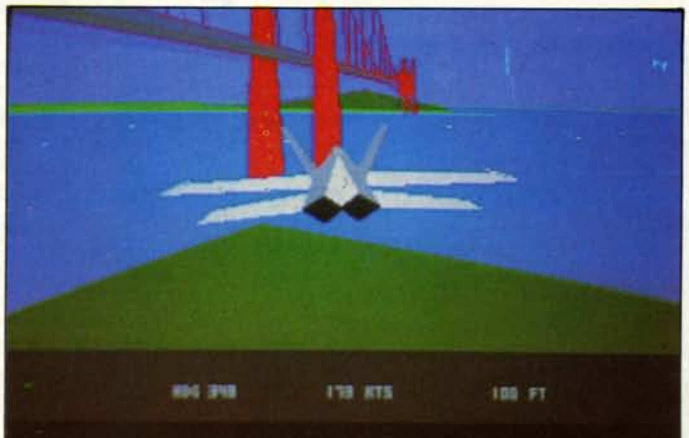
Después de completar una misión (por ejemplo encontrar un piloto amigo que ha sido derribado o interceptar dos cazas que se han pasado al bando enemigo) puedes volver a elegir ésta. Para que no te aburras, el juego te

El aterrizaje de Interceptor es de tan cuidado realismo que la sombra producida por el aparato persigue a éste en su contacto con la pista. Cada detalle de los que consta este programa está pensado con minuciosidad. Sobre las fotografías que acompañan este artículo se pueden apreciar los diversos efectos de perspectivas aéreas.







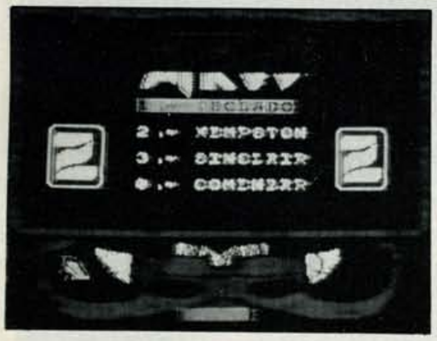


MEGASOFT

VALIS "EL SOLDADO FANTASMA"

Este es, sin duda, el primer megarom en el que manejamos como protagonista a una guapa espadachina con el objetivo de aniquilar a tantos enemigos como nos sea posible. Hasta ahora este tipo de tareas habían sido encomendadas a aguerridos guerreros o a poderosos hombres, pero en este juego la heroína es una delicada jovencita, que poco a poco notará como va evolucionando a los largo de la partida para dejar de ser tan delicada, y convertirse en una máquina de destrucción. Se trata de un espectacular arcade distribuído por SERMA, que cuenta entre sus virtudes con un extensísimo mapeado y un abundante uso del color.

La perspectiva del juego y el ambiente son similares a los del conocido GOODY, aunque es mucho más rápido y difícil. Utiliza también el clásico sistema de ir almacenando armamento, para así hacernos con poder e ir avanzando por diversas fases de creciente dificultad. •



ATROG

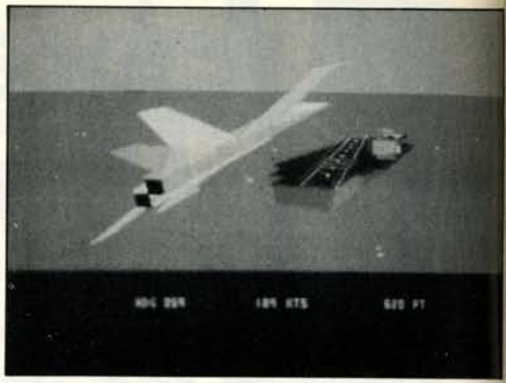
Atrog es una de las últimas novedades de Zafiro. El juego se lanza para todas las versiones y ha sido programado y diseñado en la "factoría" de Zafiro en Madrid. El juego se encuentra entre los ya clásicos de lucha cuerpo a cuerpo. Nuestra misión es, controlando al guerrero ATROG, vengarnos del pueblo Bárbaro que hace años nos causó tantos estragos. Una vez llegados al pueblo bárbaro lucharemos en tres fases diferentes: el poblado, el bosque y la fortaleza. A medida que avancemos tendremos a nuestra disposición un hacha, que nos será de gran ayuda para completar nuestra venganza. En los tres escenarios distintos nos movemos sobre un decorado con un suave scroll horizontal y vertical, por donde nos irán surgiendo todo tipo de enemigos y "enemigas" (la verdad es que no se puede distinguir con claridad el sexo) que tendremos que derrotar.

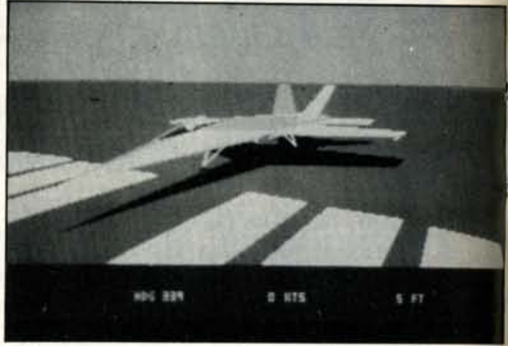
Es bastante complicado hacer un juicio valorativo general para este juego. Un argumento bastante poco original, y un desarrollo aburrido hacen que se haga casi imposible disfrutar en algunas de las versiones. Sin embargo hemos de descubrirnos ante las versiones realizadas para Atari y Amstrad. Ambas son una maravilla tanto en los aspectos gráficos como sonoros, en oposición a la versión de Spectrum que no se limita más que a ser un intento de juego. Recomendado sobre todo a los usuarios de Atari y Amstrad. Un último aliciente puede ser el concurso que se realizará entre todos los compradores de un original en el cual se sorteará un viaje a Londres para dos personas, donde podrán visitar a las compañías más importantes de videojuegos de aquella ciudad. •



ATROG SPECTRUM

En esta ocasión no os vamos a "obligar" a teclear largos cargadores para jugar a este juego en la versión Spectrum. Unos sencillos trucos y los códigos de acceso bastan para conseguir llegar al final del juego. Para acabar con todos los bárbaros que se interpongan en nuestro camino basta con situarse frente a ellos y pulsar simultáneamente, y sin soltar, las teclas de disparo y arriba. Con ello asestaremos ininterrumpidos golpes a nuestro adversario que terminará irremediablemente cayendo al suelo. Los códigos para acceder a las siguientes fases son los siguientes: 4287, para la fase segunda, el bosque; y 8046, para la fase tercera, la fortaleza. •





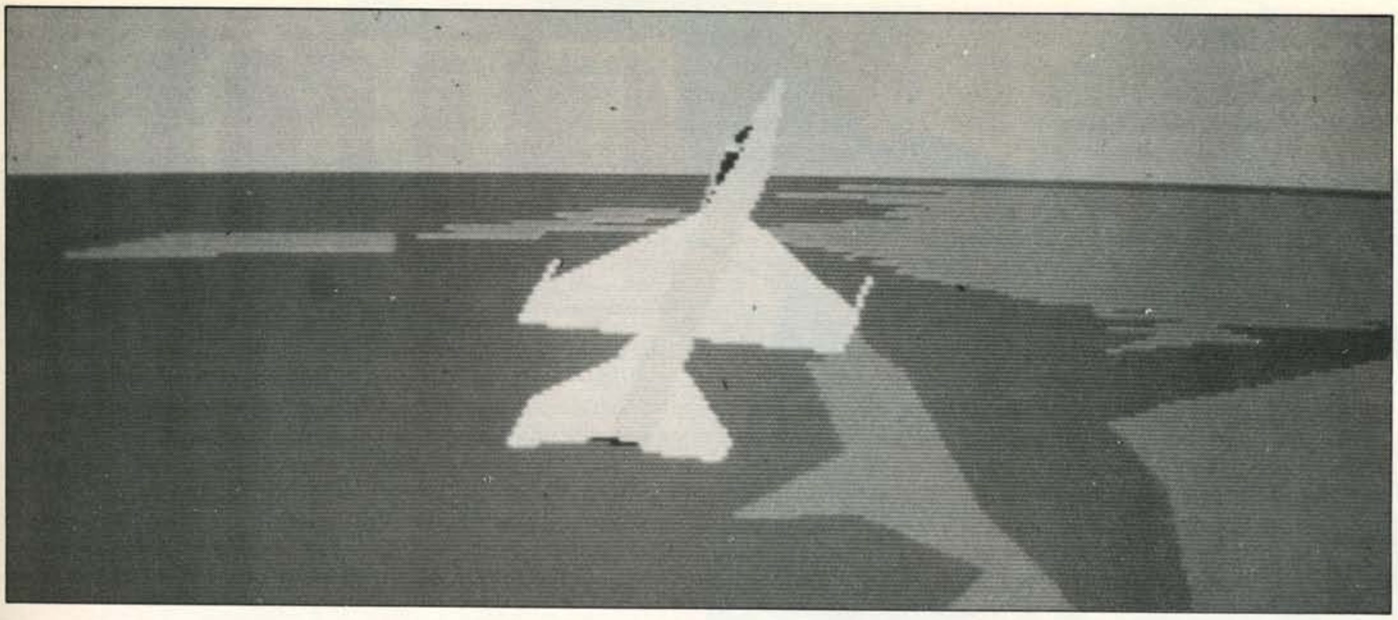
F-18, dentro de la línea de los simuladores aéreos, es un programa de los que rayan la perfección absoluta. Sus gráficos en tres dimensiones y sus perspectivas angulares ostentan una realidad imposible de creer sin contemplarlo previamente.

presenta ahora enemigos más difíciles de derribar y con una mayor habilidad, a la hora de atacarle, lo cual hace que el repetir una y otra vez una misión no se vuelva en un constante y monótono juego, sino en una espeluznante batalla aérea, cada vez diferente.

Si elegimos la opción 2, podremos practicar maniobras con nuestro caza, como por ejemplo giros rápidos, loops, vuelo a la inversa, etc. Pasaremos también por encima de puentes y ríos, ciudades y podremos ver incluso la Estátua de la Libertad de Nueva York.

También podremos elegir la opción 4, muy interesante e innovadora en los juegos aeronáuticos. Aquí deberemos seguir a otro F 18 (seremos su alero) y deberemos hacer las mismas maniobras que él, sin perderlo de vista. No obstante siempre podremos apretar la tecla "return" para volver a ser colocados en la posición en que deberíamos estar si nos perdemos un momento.

Los gráficos son, naturalmente tridimensionales y destacan porque son excelentes y aprovechan al máximo las cualidades gráficas del AMIGA. Los gráficos vectoriales no representan solamente el entorno de las cosas con "cuatro rallas mal pintadas". Todas las superficies están pintadas con diferentes, pero siempre apropiados colores.



Se trata de un simulador en tiempo real que produce una magnífica sensación de vuelo. La velocidad es alta y el sonido es apropiado.

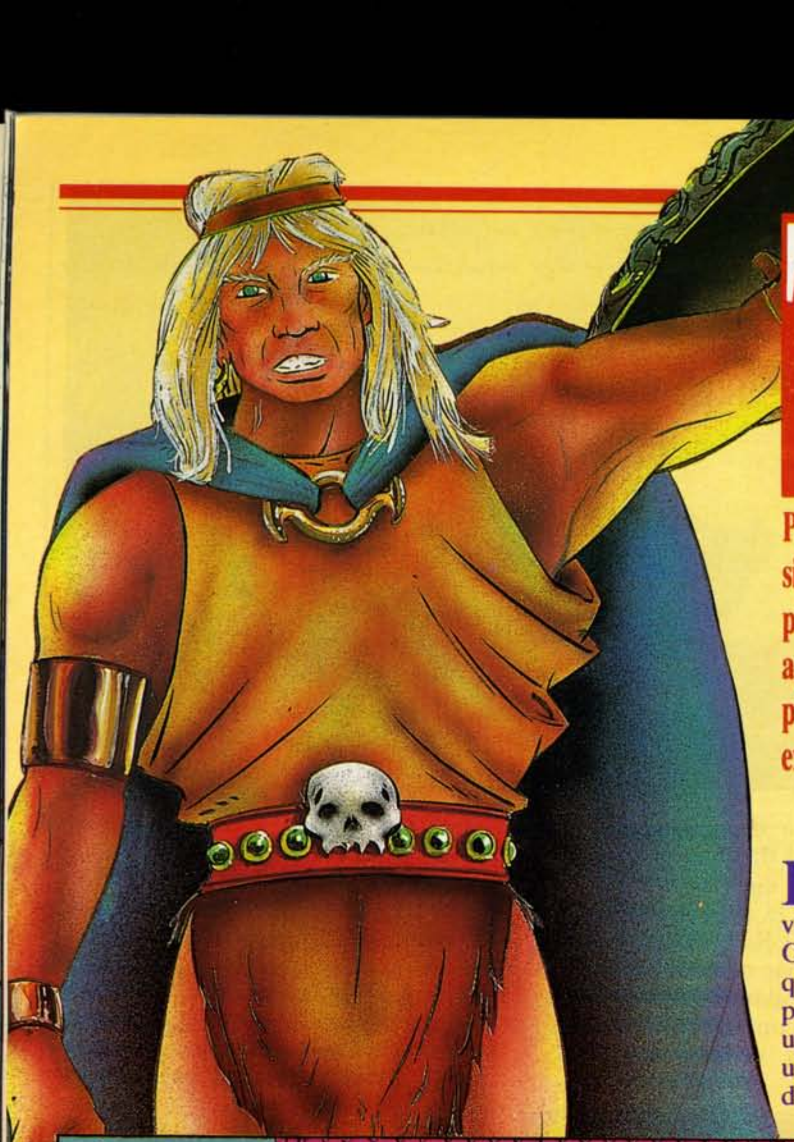
Para los más habiles probad las siguientes maniobras:

–pasar por debajo del puente rojo
–aterrizar en el agua
–en la fase de calificación: intentad despegar lo antes posible, hacer un loop por encima del portaaviones y aterrizar después de unos segundos...

Otros gags que esconde este juego y que demuestran la minuciosa programación de INTERCEPTOR es que podremos derribar nuestra propia torre de control, o al menos dañarla. Lo mismo ocurre con el portaaviones, aunque este ya es más difícil de atacar.

Por último cabe destacar que este juego será una delicia para los amantes de los simuladores de vuelo. Este juego tiene que estar presente en la coleción de cada usuario que presuma de tener en su haber los mejores programas del AMIGA.

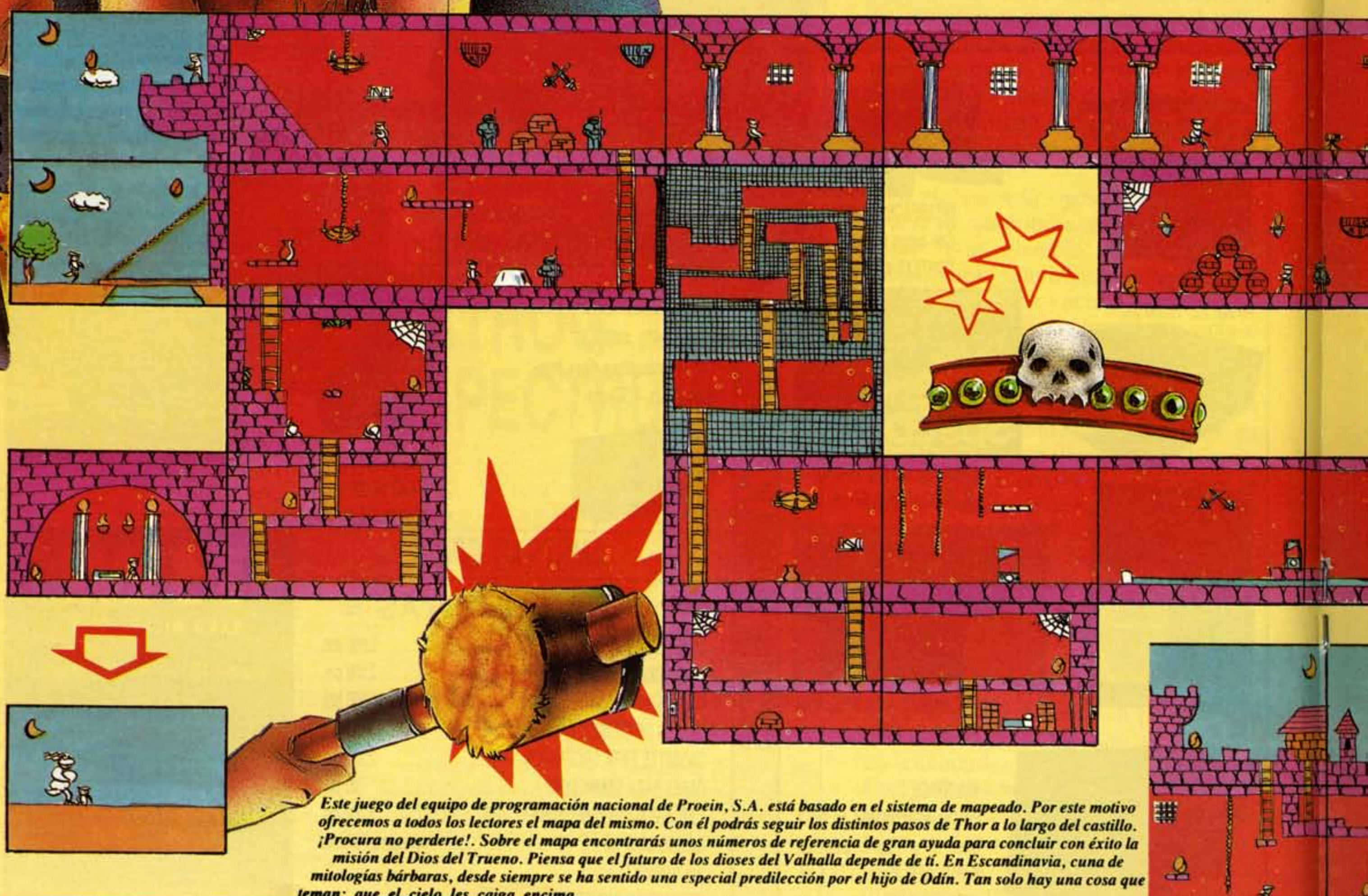
Sascha Ylla-Könneke



THOR

Parece ser que el software español despierta de una vez para siempre. No sólo casas como Dinamic o Topo elaboran programas de calidad. Ahora Proein S.A. nos sorprende agradablemente con un nuevo juego de su nueva etapa de programación. Se llama Thor y está elaborado a base de un extenso mapeado.

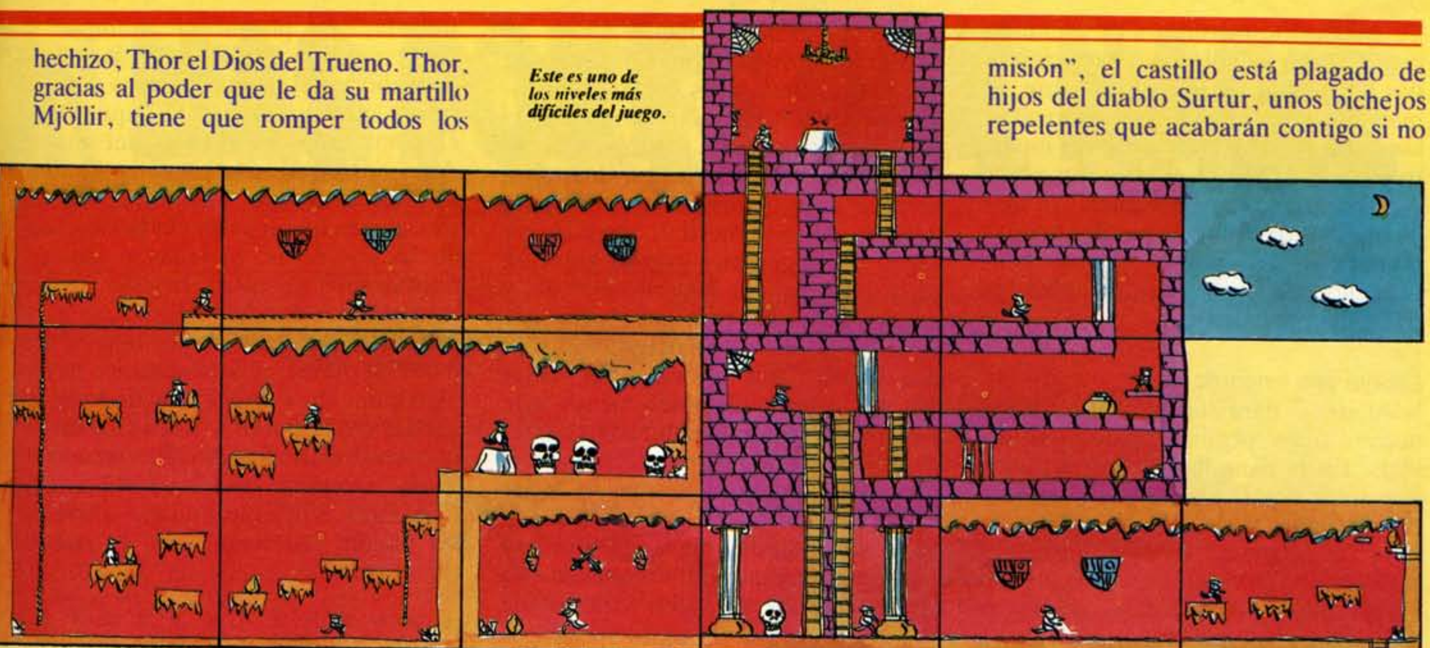
Las fuerzas de Heindall, el Dios de la Luz, parecen no descansar nunca. Heindall, guiado por su sed de venganza por no haber podido pertenecer nunca al Olimpo, realizó su hechizo más maligno. Un hechizo que podría acabar con los Dioses de una vez para siempre. Consiste en colocar por todo el castillo de Vendha una serie de huevos en cuyo interior se desarrollaría una raza de lobos destinada a asesinar a todos los dioses. Sólo un ser en todo el universo podría evitar tal



Este juego del equipo de programación nacional de Proein, S.A. está basado en el sistema de mapeado. Por este motivo ofrecemos a todos los lectores el mapa del mismo. Con él podrás seguir los distintos pasos de Thor a lo largo del castillo. ¡Procura no perderte!. Sobre el mapa encontrarás unos números de referencia de gran ayuda para concluir con éxito la misión del Dios del Trueno. Piensa que el futuro de los dioses del Valhalla depende de tí. En Escandinavia, cuna de mitologías bárbaras, desde siempre se ha sentido una especial predilección por el hijo de Odín. Tan solo hay una cosa que teman: que el cielo les caiga encima.

hechizo, Thor el Dios del Trueno. Thor, gracias al poder que le da su martillo Mjöllir, tiene que romper todos los huevos del castillo antes de que eclosionen. Por supuesto Thor eres tú y ésta es tu misión.

Este es uno de los niveles más difíciles del juego.





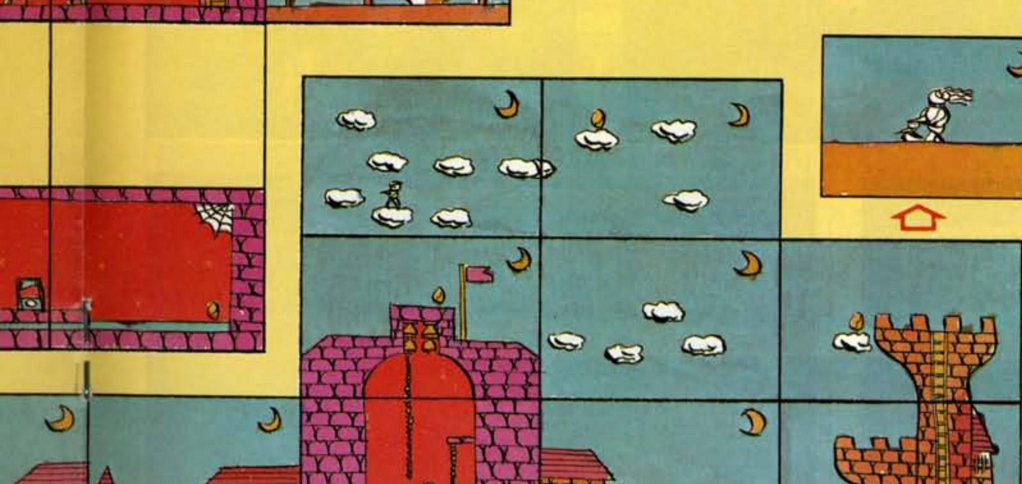


Juego

El juego se basa en el sistema del mapeado. Se compone de tres fases independientes entre sí, y al final de cada una, tienes que enfrentarte con un gigante. Recorre todas las habitaciones del castillo de Vendha para localizar los huevos y destrúyelos con tu martillo. Algunos son completamente inofensivos. Otros, en cambio, tienen su propio sistema de protección y te lanzarán unos rayos que te restarán parte de tu escasa energía. Cuando los rompas liberarás su energía interna que te recargará tu poder de rayo. Además, "para facilitarte la misión", el castillo está plagado de hijos del diablo Surtur, unos bichejos repelentes que acabarán contigo si no te guardas de ellos. Para eliminarlos puedes usar el martillo y matarlos a base de golpes o convocar el poder del rayo, mucho más potente, pero limitado. Una vez has acabado con todos los huevos, serás teletransportado al lago, donde te espera el ser más cobarde, vil y despreciable de todos con los que te has enfrentado. La forma de destruirlo necesita paciencia y habilidad.









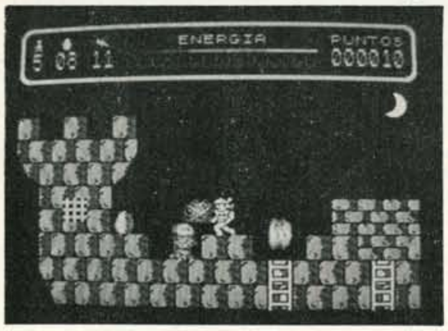
Te colocas de espaldas a él y cuando esté a punto de golpearte a traición te das la vuelta y le golpeas con el martillo. De esta forma morirá al asestarle varios golpes. Una vez muerto pasarás de fase. Las fases dos y tres son muchos más complicadas, ya que en algunas pantallas te puedes quedar bloqueado. Por último sólo un consejo, no falles esta misión, todos los dioses dependen de tí.

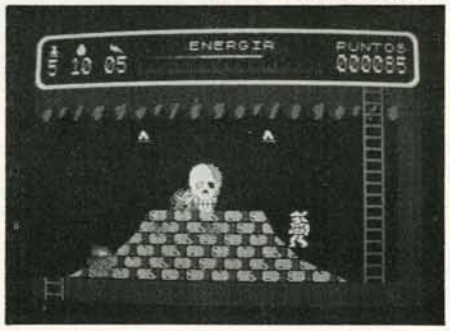
Consejos para terminarlo

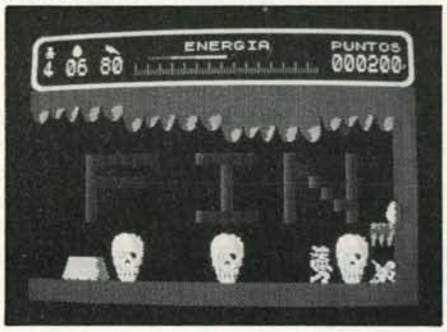
Algunas pantallas son de difícil acceso o es posible bloquearse en ellas. En la pantalla número 1 tienes que subir por el mástil de la bandera dando saltos y así podrás pasar a la pantalla superior. Una vez en ella, saltando de nube en nube, llegarás a la pantalla de la derecha donde se encuentra el huevo-madre. Este se encuentra protegido por un campo de fuerza que lanza unos rayos de mortífero poder. Golpeándolo con tu martillo lo destruirás y pasarás a la siguiente fase. Ya en la fase dos, para acceder a las pantallas que hay a la derecha de la número 2, tendrás que seguir los siguientes pasos: colócate en la escalera, por la parte derecha, y da un salto. Si consigues colocarte entre la escalera y la pared, con sólo dar un salto más llegarás a las pantallas fantasmas. También tienes que tener cuidado con la habitación número 3. Esta la tienes que dejar para el final, cuando hayas destruído todos los huevos de la otra zona, ya que si caes en el foso dejarás vivo el que hay a tu derecha y no podrás concluir esta fase. La fase tres, más complicada todavía, está plagada de trampas: si caes en alguna de ellas te verás obligado a abortar el juego. Primero de todo tienes que dirigirte a la izquierda y eliminar todos los huevos del sector. Aquí encontrarás la pantalla número 4. Para destruir el huevo que hay en ella, tienes que ir saltando por encima de las calaveras. Si fallas y caes no podrás salir de esta situación, y por consiguiente tendrás que darle a la tecla BREAK y abortar el juego. Para pasar la número 5 tienes que hacer algo parecido a la 2. Colócate entre la escalera y la pared y salta cuando te encuentres con medio cuerpo en el vacío. Después salta a la izquierda. Con estas ayudas terminarás el juego sin ningún problema, –por lo menos eso espero–.

* * * * * * * * * * * * *

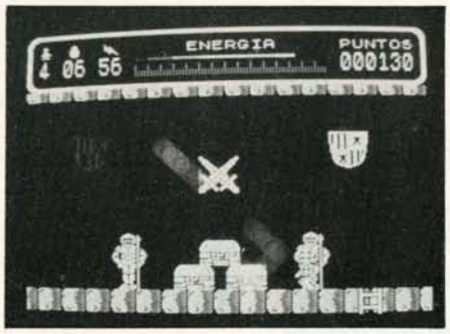
Fíjate en la secuencia de fotos. Sobre las primeras fotografías Thor recorre el castillo en busca de los huevos malditos. Para los impacientes de las aventuras, en la tercera diapositiva se encuentra el final del juego. Aunque a veces los finales no sean tan llamativos. El resto de la secuencia son pantallas del castillo.



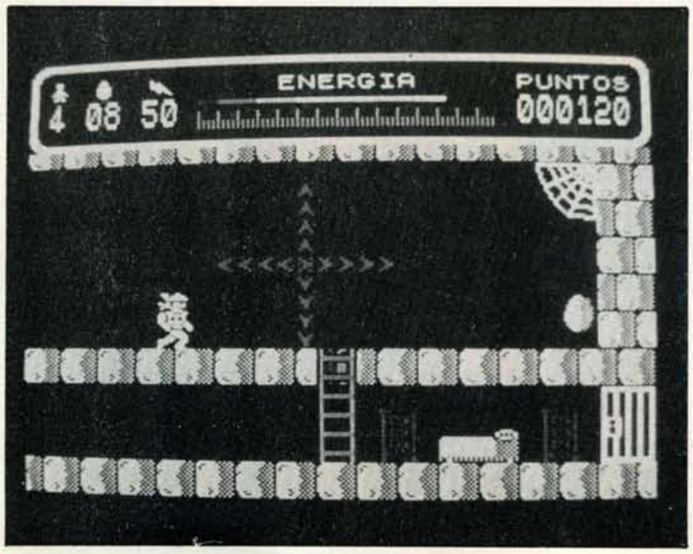


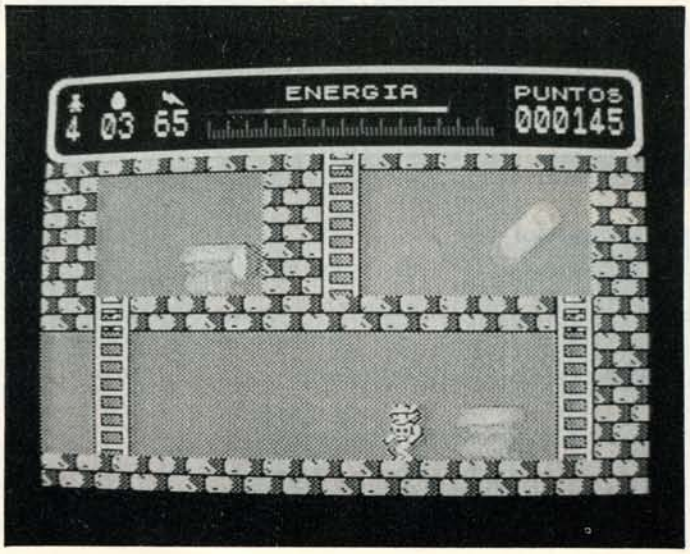










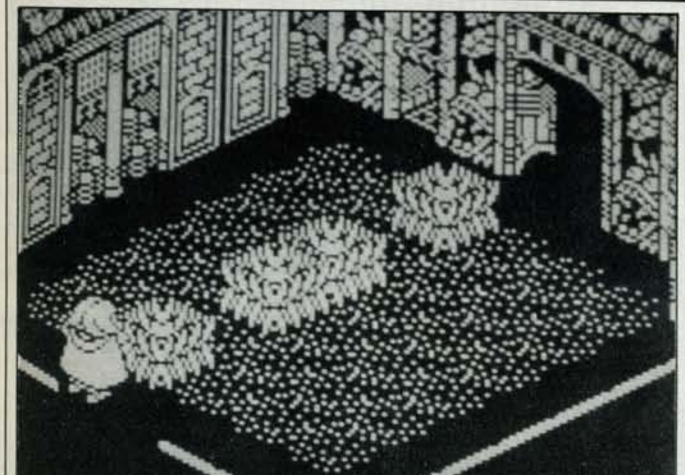


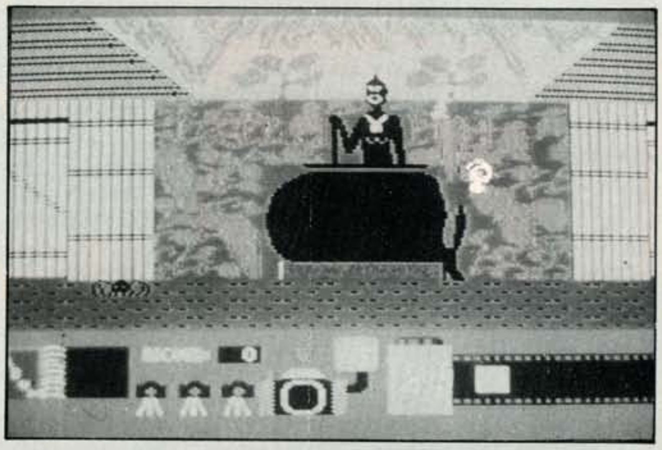
MAS POKES QUE NADIE

```
10 REM Pokes Super Hero. Cassette Code Master.
20 REM Benjamín Baragaño. GIJON. AMSTRAD CPC 464
30 FOR A=&B000 TO &B056
40 READ  B$:C=VAL("&"+B$):IF C>255 THEN IF D<>C THEN PRINT "Error
 en datas ":STOP ELSE D=0:GOTO 40
50 D=D+C:POKE A,C
60 NEXT A
70 MODE 1
80 ITAPE:REM Solo para el CPC 6128
90 PRINT"¿QUIERES INMUNIDAD (S/N)?"
100 GOSUB 230:IF A$="N" THEN FOR A=&B045 TO &B051:POKE A,0:NEXT A
110 PRINT"¿QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N)?"
120 GOSUB 230:IF A$="N" THEN FOR A=&B034 TO &B039:POKE A,0:NEXT A
130 PRINT"¿QUIERES LLAVES INFINITAS (S/N)?"
140 GOSUB 230:IF A$="N" THEN FOR A=&B03A TO &B03F:POKE A,0:NEXT A
150 PRINT "¿QUIERES ORO INFINITO (S/N)?"
160 GOSUB 230:IF A$="N" THEN FOR A=&B041 TO &B043:POKE A,0:NEXT A
170 CALL &B000
180 DATA 06,00,21,00,10,11,C0,09,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,E5,CD,7A,
BC,8F0
190 DATA CD,20,B0,21,FF,AB,11,40,00,01,FF,B0,C9,21,53,B0,11,37,
BD,85B
200 DATA 06,03,4E,1A,EB,71,12,23,13,10,F7,37,C9,AF,32,63,37,32,
6A,633
210 DATA 37,32,ED,27,32,F4,27,3C,32,18,61,AF,32,B3,28,3E,10,32,
B4,6A1
220 DATA 28,3E,07,32,B5,28,C9,C3,33,B0,3EB,0
230 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="" THEN 230 ELSE RETURN
```

AMSTRAD

SUPER HERO





LADY SAFARY

```
10 REM   CARGADOR VIDAS INFINTAS
20 REM   Por José María Fernández Rueda
30 REM   LADY SAFARI -MSX-
40 COLOR 15,4,4:SCREEN 0:WIDTH 37:KEY OFF:CLS
50 LOCATE 0,10:INPUT"INMUNE A LAS FLECHAS";A$
60 LOCATE 0,12:INPUT"INMUNE A LOS BICHOS Y AL AGUA";B$
70 CLS
80  LOCATE  10,10:PRINT"VIDAS  INFNITAS":LOCATE  12,14:PRINT"LADY
SAFARI"
90 BLOAD"CAS:",R
100 BLOAD"CAS:"
110 Z=0
120 FOR I=&HC000 TO &HC00C
130 READ A:POKE I,A:Z=Z+A:NEXT
140   IF   Z<>1326   THEN  CLS:PRINT"ERROR  EN  DATAS:REVISA  LAS
DATAS":END
150 IF LEFT$(A$,1)="S" OR LEFT$(A$,1)="s"THEN POKE &HC006,0
160 IF LEFT$(B$,1)="S" OR LEFT$(B$,1)-"s"THEN POKE &HC001,0
170 DEFUSR0=&HC000:A=USR(0)
180 DATA 62,52,50,245,173,62,52,50,51,174,195,16.144
```

MSX

DONKEY KONG

COMMODORE

```
5 REM***CARGADOR DONKEY KONG *********
6 REM*** POR A. ESTRADA 87  **********
10 FORL=0TO35:READA:POKE49152+L,A:S=S+A:NEXT
20 IFS<>4108THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="S"THENPOKE49180,165
40 PRINT"COLOCA LA CINTA Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
50 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,14,141,201,4,169,192,141,202,4,96
110 DATA 169,27,141,178,0,169,192,141,179,0,076,43,0,169
120 DATA 198,141,163,33,76,4,1,234
```

CHOPLIFTER

Este es un apasionante software que probará tu habilidad a fondo. Si quieres divertirte Choplifter es uno de los videojuegos que no puedes olvidar.

Si te alucinan las alturas, los disparos y los triunfos, coge tu mando, y empieza a jugar.

Como verás en la pantalla no estás sólo a la hora de sacar a tus compatriotas de las distintas prisiones. Hay muchos más en la zona, pero te avisamos: no puedes contar con ellos ya que son enemigos y en cuanto te descuides, te liquidarán.

Has de salvar a 64 de los tuyos. Estos están en la prisión y, para poder sacarlos de allí, has de bombardear la prisión con tus misiles, para que puedan salir. Al aterrizar ten cuidado con no colocarte en la puerta de entrada porque cerrarás la salida a los tuyos. Cuando ya estés en tierra los prisioneros correrán hacia ti para salvarse subiendo al helicóptero.



¡Cuidado! porque un tanque peligroso quiere eliminarte. Se llama Jaguar. Si ves que está disparando sobre ti salva a los amigos que ya tienes en el helicóptero y véte a la base para dejarlos a salvo.



Hay tres personas destinadas a conducir el HALCON Z. Si estos tres valientes mueren, la partida se da por finalizada.

Si has dejado ya unos cuantos hombres en la base vuelve a liberar a los demás. Tienes que procurar no caer



Choplifter, reprogramado por Sega y conversionado en ocasión especial para la cónsola Sega, es un juego de habilidad que medirá tus reflejos en la lucha desesperada para salvar a los diversos compañeros que se encuentran atrapados. Un consejo: si no quieres ser aniquilado enseguida efectua diversos vuelos rasantes.

con tu helicóptero sobre algunos de los prisioneros que corren por tierra porque sino los matarías en lugar de salvarles la vida.

Te encontrarás además más enemigos que te quieren hacer imposible el cumplimiento de la misión que se te ha encomendado.

Uno de estos enemigos es MURCIELAGO MRII que es un avión que te disparará mientras vuelas. También hay en tierra unos pequeños bunkers que abren fuego contra tí.

¿HACIA DONDE?

En el juego hay tres etapas, una en la tierra, (que ya hemos explicado) otra en el mar, (donde tu enemigo principal es el buque llamado GRAN TIBURON, y los submarinos sumergidos con decenas de prisioneros) y por fin un tercer paisaje que es el de las cavernas en el cual además de enfrentarte con muchos enemigos, tienes en contra el relieve del paisaje.

Sus gráficos son excelentes. Hay muchos detalles que logran un mayor efecto de realidad y que te sitúan mejor en la aventura en la que te encuentras. Además de poseer unos gráficos muy logrados, tienes una gran capacidad de movimiento.



Hoy estoy de nuevo con vosotros para seguir hablándoos de los emocionantes juegos que os ofrece la consola Sega.
En este número comentaremos dos juegos: Choplifter y Bank Panic.

UTILIZANDO EL CONTROL

Gracias al control de dirección puedes dominar tu helicóptero, bien sea, dirigiendolo hacia arriba, hacia abajo, derecha, izquierda o en diagonal. Además puedes elegir también tu modo de vuelo: hacia delante, hacia atrás o incluso de lado como los verdaderos especialistas... El botón nº 1 es el de arranque, y cuando el helicóptero ya está en el aire, este mismo botón sirve para disparar. El botón nº 2 lo utilizas para elegir la posición en la que quieres volar.

COMO GANAR

Si ese es tu objetivo... ¡Me alegro!.



Salva a 64 prisioneros. El número máximo de ellos que puedes perder son 24, tras eso perderás también una vida. Todo ello se te indicará en el marcador.

En la parte superior de la pantalla se te indica el nº de prisioneros perdidos (dead), el nº de ellos que están en la base (safe), el nº que hay en el HALCON Z (Load) y las puntuaciones.

Por cada etapa lograda te dan tres vidas. Además obtendrás puntos según destruyas, Jaguars, G. Tiburones, Murciélagos... El rescate de los prisioneros te dará todavía más puntos, y hay un bono especial de 100.000 puntos, al rescatar 40 prisioneros seguidos sin perder uno solo. En este juego podéis elegir ser uno o dos jugadores.

Bueno, de momento ésto es todo, si ya estás preparado, adelante. Pero cuidado, porque no es tan fácil como parece.

BANK PANIC

Este es un sencillo juego en el que has de enfrentarte con unos asaltantes que quieren robar el dinero del banco del lugar. Los habitantes del pueblo vienen a dejar sus ahorros en él ya que es el único de la zona. Aún así, están llenos de miedo, ya que se dice que por los alrededores anda una banda que es la más temida de todo el Oeste, y se corre la voz de que a lo mejor este banco es uno de sus objetivos.

Por eso toda la gente se ha reunido para elegir un buen defensor, que ha de saber manejar a la perfección el revólver y ha de ser el más rápido para que, en caso de lucha, salga vencedor ante los atracadores.

Después de mucho pensar se ha elegido al llamado HEROE. Lo han designado por unanimidad porque es muy respetado por su honradez y la gente sabe que sólo disparará en situación de honradez (es decir cuando el asaltante esté en posición de disparar).

De todas formas tú cuentas con la ventaja de conocer a todos los habitantes de este pueblo, sus costumbres, debilidades y sus sentimientos más ocultos que sólo una persona amiga de todos ellos puede conocer.

Te los vamos a presentar:

JOHN el sacrificado. Deposita las bolsas de dinero y si le disparas por error perderás un jugador.

SAM el cobarde. Es igual que John pero sin bolsas de dinero. Detrás de él se esconden los asaltantes.

LUCKY MARY. Es la mujer que no es capturada por los bandidos y deposita su dinero en el banco.

LUCKY ANN. Es la desafortunada mujer que ha sido capturada. Tras ella se esconden los asaltantes. Si disparas en condiciones de honradez ganarás 500 puntos.

CAJERO de mente fría. Cada bolsa depositada en la ventanilla de la caja vale 1.000 puntos.

HOPE un nuevo rico. Está atado con una cuerda. Disparando a la cuerda, Hope podrá depositar tres bolsas de dinero de 1.000 puntos cada una. Si no disparas sobre él la figura desaparecerá en cuanto aparezcan los asaltantes.

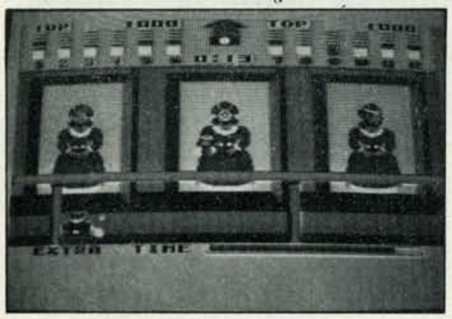
NIÑOS que respetan al Héroe. En la cabeza llevan tres sombreros a los que hay que disparar. Encima de estos hay una caja que si has logrado disparar tres veces se convertirá en una bolsa de dinero.

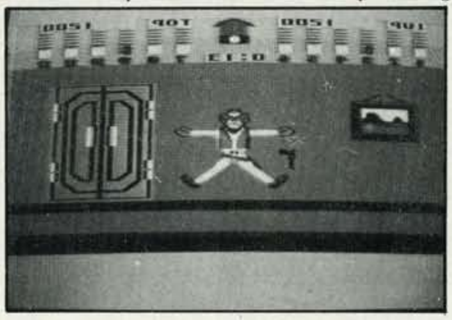
ASALTANTES. Hay que dispararles en situación de honradez. Al jefe de ellos hay que dispararle dos veces.

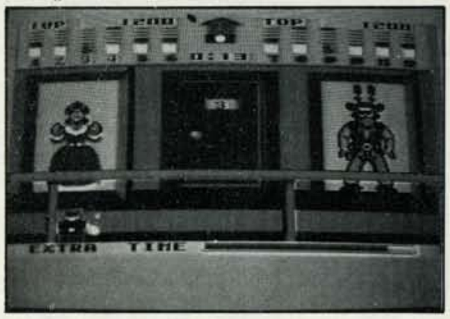
Si encuentras una bomba dispara sobre la puerta en la que esté situada.

¡Suerte y mucha puntería! •

En Bank Panic habrás de conseguir terminar un nivel cuando las doce puertas del banco se abran para entregarte sus ingresos.







Para poder controlar cualquiera de las doce puertas de que consta el juego, habrás de aprender a conocer los distintos personajes. En el manual del mismo encontrarás una referencia de sus características.



MAS POKES QUE NADIE

STARQUAKE

```
100 REM ------------------
200 REM      STARQUAKE
300 REM ------------------
1000 DATA162,1,32,186,255,169,0,32,189,255
1001 DATA169,0,32,213,255,169,21,141,184,3
1002 DATA169,118,141,185,3,169,88,141,186,3
1003 DATA96,169,166,141,20,50,169,165,141,228

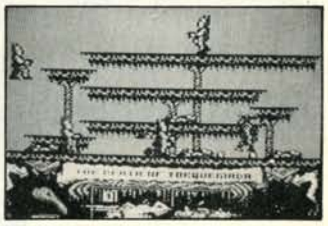
1004 DATA21,141,163,76,169,0,141,228,74,169
1005 DATA0,141,93,37,76,224,2
2000 PRINT"JQ              S T A R Q U A K E"
2010 PRINT"QQQ   CARGADOR TRAINER POR BLASTER
S INC."
2015 FORX=272TO328:READY:W=W+Y:POKEX,Y:NEXT
2020 IF W<>6766 THEN PRINT"QQ   ERROR EN DATA
S !!! ":END
2025 PRINT"QQQ INFINITAS (S/N)"
2030 PRINT"Q      VIDAS? ";:GOSUB5000
2040 PRINT"Q      ENERGIA? ";:GOSUB5000
2050 PRINT"Q      PROPULSOR? ";:GOSUB5000
2060 PRINT"Q      FUEGO? ";:GOSUB5000:PRINT:PR
INT
2070 SYS272:END
5000 A=A+1
5005 GET A$
5010 IF A$="N"THENPRINT"N":GOTO5030
5020 IF A$<>"S"THEN 5005
5025 PRINT"S":RETURN
5030 ON A GOTO 5100,5200,5300,5400
5100 POKE304,198:RETURN
5200 POKE309,198:RETURN
5300 POKE317,2:RETURN
5400 POKE322,2:RETURN
```

NEMESIS THE WARLOCK

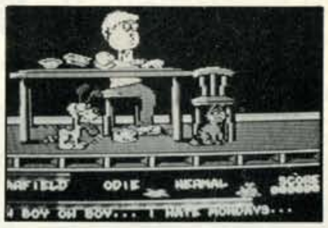
```
100 REM -----------------------
200 REM   NEMESIS THE WARLOCK
300 REM -----------------------
1000 DATA162,1,32,186,255,169,0,32,189,255
1001 DATA169,0,32,213,255,169,42,141,150,3
1002 DATA169,1,141,151,3,96,169,0,141,101
1003 DATA56,169,5,141,102,56,162,21,189,66
1004 DATA1,157,0,5,202,16,247,76,25,8
1005 DATA169,0,141,45,139,141,226,145,141,90
1006 DATA147,141,101,147,169,0,141,17,143,76
1007 DATA0,128
2000 PRINT"JQ           NEMESIS  THE  WARLOCK"
2010 PRINT"QQQ   CARGADOR TRAINER POR BLASTER
S INC."
2015 FORX=272TO343:READY:W=W+Y:POKEX,Y:NEXT
2020 IF W<>7578 THEN PRINT"QQ   ERROR EN DATA
S !!! ":END
2030 PRINT"QQQ ENERGIA INFINITA? ";:GOSUB5000

2040 PRINT"Q BALAS INFINITAS? ";:GOSUB5000:PR
INT:PRINT
2060 SYS272:END
5000 A=A+1
5005 GET A$
5010 IF A$="N"THENPRINT"N":GOTO5030
5020 IF A$<>"S"THEN 5005
5025 PRINT"S":RETURN
5030 ON A GOTO 5100 ,5200
5100 POKE323,1:RETURN
5200 POKE337,1:RETURN
```









GARFIELD

```
100 REM ----------------
200 REM     GARFIELD
300 REM ----------------
1000 DATA162,1,32,186,255,169,0,32,189,255
1001 DATA169,0,32,213,255,169,96,141,200,2
1002 DATA169,1,141,201,2,96,169,60,162,1
1003 DATA141,182,3,142,179,3,76,81,3,162
1004 DATA12,189,85,1,157,45,150,202,16,247
1005 DATA169,0,141,30,9,169,4,141,31,9
1006 DATA76,224,149,169,173,141,49,77,169,173

1007 DATA141,68,77,76,40,8
2000 PRINT"JQ              G A R F I E L D"
2010 PRINT"QQQ   CARGADOR TRAINER POR BLASTER
S INC."
2015 FORX=278TO353:READY:W=W+Y:POKEX,Y:NEXT
2020 IF W<>8149 THEN PRINT"QQ   ERROR EN DATA
S !!! ":END
2030 PRINT"QQQ COMIDA INFINITA? ";:GOSUB5000
2040 PRINT"Q ENERGIA INFINITA? ";:GOSUB5000:P
RINT:PRINT
2060 SYS278:END
5000 A=A+1
5005 GET A$
5010 IF A$="N"THENPRINT"N":GOTO5030
5020 IF A$<>"S"THEN 5005
5025 PRINT"S":RETURN
5030 ON A GOTO 5100 ,5200
5100 POKE342,206:RETURN
5200 POKE347,206:RETURN
```

JUEGA CON EL Nº1

ATARI 520 STFM, el pequeño gigante de la gama ST. Un ordenador para vivir la acción a 16 bits, tú que estás listo para ir más allá de lo común.
El 520 STFM es el ordenador de 16 bits más asequible del mercado y el único que incorpora un modulador de televisión, con lo que puedes disfrutar inmediatamente de su potencia y colorido.
Y, si lo que deseas es la máxima calidad, puedes conectarle un monitor ATARI (opcional) a color o monocromo.

Las más prestigiosas casas de software conocen y aprecian la potencia y posibilidades del ATARI 520 STFM, de ahí que sea el ordenador de 16 bits para el que más juegos se comercializan. Pero hay muchas más cosas que puedes hacer con él. Por eso, y para que te vayas haciendo una idea, hemos incluido un procesador de textos y un programa para generar gráficos en color en cada paquete.
Sin lugar a dudas el ATARI 520 STFM es un ordenador que seguirás utilizando cuando te canses de jugar.
No te prives, te lo mereces.



AHORA CON DISQUETERA DE DOBLE CARA



	ATARI 520 STFM	AMIGA 500	AMSTRAD PC 1640*
Precio con monitor a color excluyendo IVA.	135.000.- ptas.	160.072.- ptas.	246.288.- ptas.
Microprocesador	68.000.	68.000.	8.086.
Velocidad del reloj	8 MHz	7 MHz	8 MHz
RAM	512 Kb	512 Kb	640 Kb
Sistema operativo residente	Si	Si	No
Salida exclusiva para disco duro	Si	No	No
Modos monocromo y color	Si	No	Si
Resolución máxima en pantalla	640 × 400	640 × 512	640 × 350
Puerto MIDI incorporado	Si	No	No

* Configuración con monitor EGA y una unidad de disco.

ATARI-ST

Muchas más posibilidades

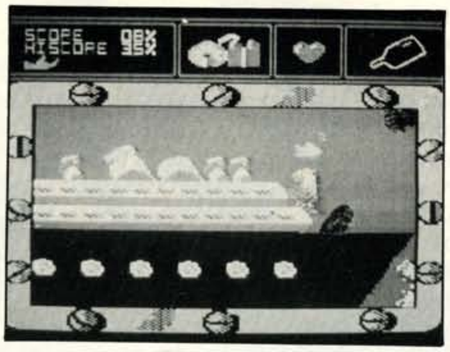
ATARI

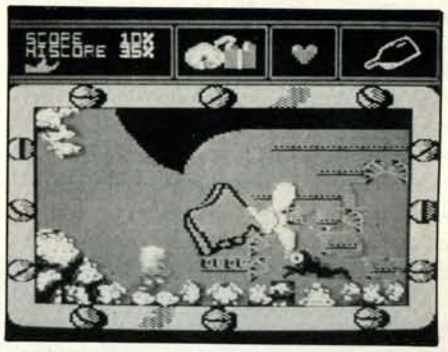
ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
Tamarit, 115, 08015 Barcelona • Telf. (93) 425 20 07
José María Mortes Lerma, 29 - Bajo • 46014 Valencia • Telf. (96) 357 92 69
Juan Sebastián El Cano, 174 • 29018 Málaga • Telf. (952) 29 90 48
Avda. Mesa López, 17 • 35006 Las Palmas de Gran Canaria

MAS POKES QUE NADIE

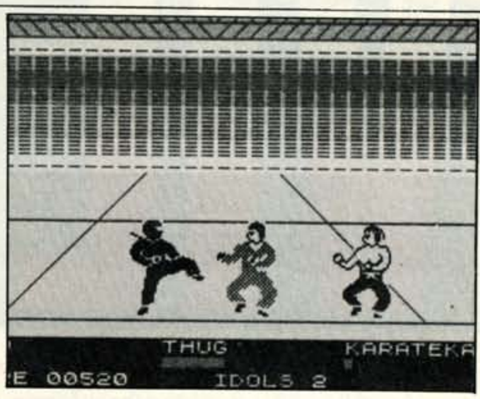
```
1 REM ---------------
2 REM  MERMAID
3 REM      MADNESS
4 REM ---------------
1000 DATA162,1,32,186,
255,169,0,32,189,255
1001 DATA169,0,32,213,
255,169,42,160,1,141
1002 DATA245,3,140,246
,3,96,169,169,141,146
1003 DATA83,169,0,141,
147,83,76,0,64
2000 PRINT"■■■     M E
 R M A I D  M A D N E
 S S".
2010 PRINT"■■■   CARGA
DOR TRAINER POR BLASTE
RS INC."
2020 PRINT"■■
  ENERGIA INFINITA"
2030 FORX=272TO310:REA
DA:W=W+A:POKEX,A:NEXT
2035 IF W<>4584 THEN P
RINT"■■   ERROR EN DAT
AS !!!":END
2040 SYS272
```

COMMODORE MERMAID MADNESS





COMMODORE LAST NINJA




```
5 REM****CARGADOR THE LAST NINJA*****
6 REM******POR A. ESTRADA 88*********
10 FORL=0TO112:READA:POKEL+49152,A:S=S+A:NEXT
20 IFS<>14514THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";S$:IFS$="S"THENPOKE49258,165
40 PRINT"COLOCA LA CINTA Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
50 SYS49152:LOAD
100 DATA 162,11,160,192,142,40,3,140,41,3,96,173,238,2
110 DATA 240,240,169,76,141,233,2,169,37,141,234,2,169,192
120 DATA 141,235,2,162,237,160,246,208,223,141,13,220,169,2
130 DATA 141,239,3,169,141,141,240,3,141,225,3,169,8,141
140 DATA 242,3,141,227,3,169,202,141,226,3,169,203,141,241
150 DATA 3,162,26,189,89,192,157,160,2,202,16,247,162,255
160 DATA 169,127,76,81,3,32,0,200,162,176,169,176,142,92
170 DATA 9,169,2,141,93,9,096,169,198,141,135,120,76,016
180 DATA 191,234
```

STRIP POKER

```
1 REM PARA PC Y COMPATIBLES
10 KEY OFF:SCREEN 1,0:CLS
20 LOCATE 2,10:PRINT"CARGADOR DE PANTALLAS"
30 LOCATE 4,10:PRINT"STRIP POKER by ARTWORX"
40 LOCATE 6,12:PRINT"por MIQUEL ILLERA"
50 LOCATE 10,3:INPUT"Nombre de la chica";N$
60 PRINT:PRINT:INPUT"Número de la pantalla (1-5)";P$
70 PRINT:PRINT:PRINT"INTRODUZCA EL DISKETTE ORTGINAL EN LA UNIDAD
POR DEFECTO Y PULSE UNA TECLA"
80 IF INKEY$="" THEN GOTO 80
90 DIR=18272:S$="SCREEN.PIC": BLOAD S$,18272: DEF USR=DIR+7
100 DEF SEG
110 S$=N$+P$+".PIC":R$=N$+"  "+P$
120 BLOAD S$,DIR+1280:A=USR(0)
130 LOCATE 20,((40-LEN(R$))/2):PRINT R$
140 IF INKEY$=""THEN GOTO 140
150 CLS:PRINT:INPUT"Otra (S/N)";Z$
160 IF Z$="S"THEN GOTO 10
170 END
```

PC



VIETNAM



En 1965 Vietnam parecía sólo otra guerra, pero... lo cierto es que los jóvenes de edades comprendidas entre los 19 y 22 años contemplaron un infierno de carne que les marcaría para toda su vida. ¿Dónde quedaron, entonces, los ideales del patriotismo americano?. En la actualidad, cuando temas como éste vuelven a cobrar vida, el observador de esta cruenta guerra se motiva en ella para ofrecer sus opiniones. Paul Hardcastle, basó su vídeo-clip en esta inspiración . En éste y en su música está basado el argumento de este juego.

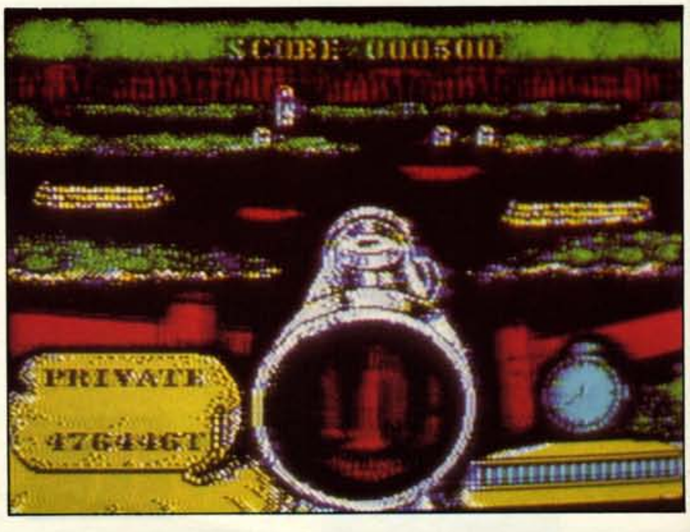
...En aquel vagón había muchos más pasajeros de los permitidos, supongo que más del doble. Todos ellos eran, bueno éramos, jóvenes entre 19 y 22 años. Junto a mí un gigantón de pelo rubio dejaba caer un par de lágrimas que secaba con sus enormes puños. Por entre las cabezas de los demás jóvenes y mirando en dirección a la ventanilla pude ver como mi madre y mi novia se deshacían en sollozos, temiendo que aquella era la última vez que me veían. En aquel momento, cuando yo contemplaba a las dos mujeres que más he querido en este maldito país, un silbato y un repentino empujón nos anunció que nos íbamos; que íbamos a un campamento provisional, de allí, al cabo de unos días, al aeropuerto y después al continente asiático, al Vietnam...

19 es uno de los últimos lanzamientos de Zafiro. Ha sido creado y programado por Cascade Games, autores del ya famoso Frightmare. Como podréis ver a continuación 19 es una verdadera maravilla (aunque como todos los programas tiene sus pequeños defectillos, pero en fin...). Inteligentemente, los programadores han combinado en un juego los cuatro tipos de videojuegos (perdón por la repetición) que más adicción crean. Si os gustan los juegos de carreras de coches, los de simulación deportiva, los de lucha y los de tiro al blanco estáis de suerte porque éstas son las cuatro pruebas que tenemos en 19. Pero vamos a comenzar desde el principio. Una buena pantalla de presentación durante la carga ya nos induce a pensar en la alta calidad gráfica de todo el programa.

...Después de un día de viaje el vagón apestaba. Al final del compartimento cinco chicos cantaban una canción acompañados de una guitarra, mientras yo me preguntaba por qué me había metido en todo esto. Quería hacerme un hombre, quería apoyar el miserable orgullo americano, quería dejar bien claro quién mandaba en el mundo, quería...

Al finalizar la carga nos ofrece una presentación del juego también correctamente realizada. Y todo ello acompañado, en los modelos 128K, por una excelente melodía, versión del gran éxito que fue hace algunos años el disco de Paul Hardcastle,con el mismo nombre que el juego. Sin lugar a dudas se trata de una de las pocas veces en que se ha aprovechado a







Distintos niveles irán transcurriendo a medida que vayamos avanzando en nuestro entrenamiento sobre el juego. Pruebas duras nos esperan, como puede observarse en las fotografías. Desde la lucha cuerpo a cuerpo en base a la resistencia física, hasta la conducción sobre un jeep. En esta guerra solo los más fuertes han de salir con vida.

fondo el chip de sonido de los hermanos mayores de la saga Spectrum, pero aunque los chicos de Cascade ya lo han hecho suficientemente bien hay que darles un pequeño consejo, que en el próximo juego que hagan dediquen un poco más de tiempo a los efectos sonoros *durante* el juego, porque aquí 19 sí que cojea un poco.

...Ya podíamos ver de cerca el campamento provisional al que estábamos destinados. El vagón seguía apestando. Se podía ver claramente como el campamento se había construído en pocos días. A su lado Este pude distinguir enormes campos, donde girasoles se mecían libres al son del viento. Y en la cara opuesta un grupo de muchachos, que seguramente habían llegado poco tiempo antes que nosotros, comenzaban sus entrenamientos; un entrenamiento que yo también debía hacer y que me prepararía para el combate...

Tras la clásica elección de joystick o teclado comienza la primera prueba, con la voz digitalizada del instructor que nos advierte "GET READY SOLDIER". Como más arriba dijimos hay cuatro pruebas-entrenamiento diferentes en el juego. Vamos a ver la primera.

...Apenas habíamos podido descansar del viaje cuando llegó a los dormitorios un sargento con cara poco amigable. En menos de medio minuto nos informó del entrenamiento que teníamos que hacer a continuación, y durante todo el tiempo que allí estuviésemos. Quince minutos más tarde estábamos todos formando delante de una especie de pista de obstáculos y junto a ella el mismo sargento que nos ordenaba vociferando que empezásemos a correr por turno. El primero era yo...

En la pantalla del ordenador podremos ver nuestro soldado y detrás la figura marcial del instructor. En la esquina superior derecha aparecerá un cronómetro que nos marcará en todas las etapas el tiempo que nos resta para acabar. Cuando nos den la señal podemos iniciar la carrera y prepararnos para sortear todo tipo de obstáculos. Éstos pueden ser desde





VIETNAM

muros, que deberemos saltar, hasta tubos, entre los que deberemos pasar, aunque el proceso de estas acciones no transcurre igual que en los clásicos juegos deportivos, donde debemos destrozar literalmente las teclas o el joystick. Aquí tenemos un marcador de energía que se incrementa al pulsar fuego y disminuye al soltarlo. Para pasar cada obstáculo tenemos que llevar la energía justa, correr hacia él y pulsar hacia arriba o hacia abajo según vayamos a saltar o agacharnos.

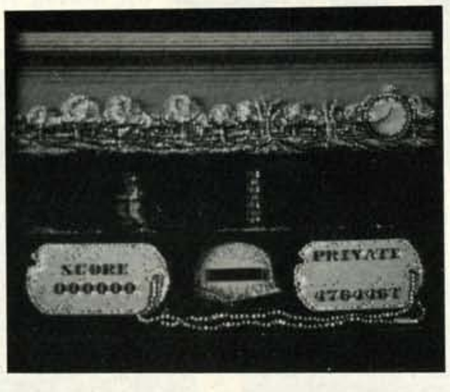
...Estábamos exhaustos del entrenamiento en la pista de obstáculos y sin descanso alguno teníamos que dirigirnos al campo de tiro. Lo peor de todo aquello era el trato que recibíamos. Eramos voluntarios pero se nos trataba con completo desprecio. Supongo que aquello era parte del entrenamiento, pero entonces no lo sentíamos así. Llegamos al campo de tiro. Esta vez el objetivo era disparar a larga distancia a soldados enemigos simulados que surgían de entre los matorrales. Entre estos enemigos también podían aparecer mujeres y niños que debíamos evitar. Todo estaba pensado tal y como sucedería después en el campo de batalla, en aquel infierno...

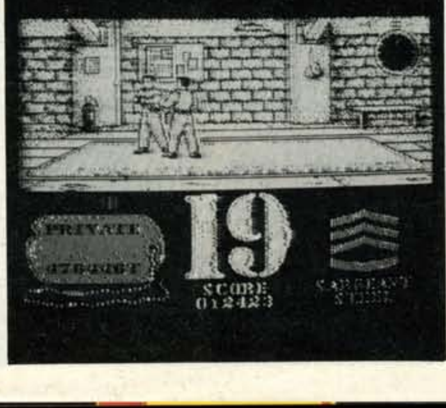
La simulación en la segunda fase del campo de tiro es también una verdadera maravilla. Ante nosotros tenemos un vasto campo y el punto de mira de nuestro fusil. De nuevo controlados totalmente por el reloj, tendremos que hacer en un tiempo determinado el mayor número de blancos posibles. Éstos están representados en el campo por una figura de cartón que puede aparecer tras algunos matorrales, piedras, trincheras, etc. Hay que tener precaución en dos puntos esenciales: primero, que pueden aparecer niños o mujeres, en lugar de enemigos, a los que no deberemos dar o bajará nuestra bonificación; y segundo que cada cierto tiempo se nos vaciará el cargador y quedaremos inactivos por espacio de unos segundos. Cabe señalar en esta fase un bonito efecto de inercia que han conseguido imprimir al fusil.

...En el campo de tiro me fue mucho mejor que en la pista. De hecho había ganado algunos concursos de puntería en mi pueblo. Aquello me confirió una sensación de seguridad que necesitaba. La siguiente prueba era también en una pista, pero esta vez era en la de coches...

La tercera fase es una adaptación bélica de la clásica carrera de automóviles, en este caso un jeep. Nuestro objetivo es conducir el vehículo por toda una pista llena de piedras, vallas, balas de paja y demás objetos incordiantes. Además de ésto podemos encontrar algunos objetos que nos bonificarán como botas de soldado, combustible; o armas. Poco podemos decir ya que no sepáis de estas archiconocidas carreras; únicamente mencionar que está correctamente realizada. ¡Ah!, una cosa que nos sorprendió fue que podemos ver los obstáculos a través de los parabrisas del jeep, con una buena sensación de realidad.

...No hice un buen tiempo en la pista de carreras, pero no me pude quejar. Me habían dicho que la última era la peor prueba pero después de todo lo que había hecho pensaba que habían exagerado. Estaba equivocado; cuando ví ante mí a aquel gigantón con más músculos que cerebro casi salí corriendo. Dios mío, qué paliza me iban a dar...





La cuarta y última prueba es una lucha. En ella nos tendremos que enfrentar y *resistir,* (no acabar con el enemigo), el asalto del tiempo que nos marque el cronómetro. No son muchas las acciones que podemos hacer, cuatro o cinco, pero son suficientes para hacer que nos quedemos enganchados al joystick durante algún tiempo. La lucha se lleva a cabo en un gimnasio perfectamente ambientado.

...Después de todo aquello estaba preparado. Estaba preparado para ir a matar. Estaba preparado para ir a morir...

CONSEJOS DE UN VETERANO

En 19, al contrario que en los demás juegos, también pasaremos de fase cuando no consigamos superar una prueba. Es decir que sin ser buenos en ninguna prueba podemos verlas todas con absoluta tranquilidad.

A continuación vamos a daros una serie de consejos que os serán de bastante utilidad. Comencemos por la primera fase. Aquí deberemos jugar bastantes veces hasta que le cojamos el "truquillo". En la parte inferior tenemos un marcador de energía como ya hemos comentado. En este marcador la energía puede tomar tres colores diferentes según el nivel que tenga. Para pasar los obstáculos es ideal llevar la energía en el color central. Segunda fase. Conviene tener mucho cuidado cuando nos quedemos sin balas, a la espera que se recargue. Conviene, también, vigilar en no disparar a ningún inocente, niños y mujeres. Tercera fase. Cuidado con algunas trampas, ya que acostumbran a poner algunos objetos que podemos coger pegados a objetos que nos hacen estrellar. Cuarta fase. Recordar que debemos resistir, no acabar con el enemigo, aunque si acabamos con él tendremos una bonificación. •

MAS POKES QUE NADIE

PANTERA ROSA

SPECTRUM

```
 1 CARGADOR PANTERA ROSA
10 BORDER  NOT PI:PAPER  NOT PI:INK NOT PI:CLEAR VAL "24319":LOAD
"MBLOGO" CODE
20 PAUSE VAL "150":CLS:LOAD  ""  CODE  VAL  "16384":PRINT  AT VAL
"19", VAL "0"
30  LOAD  ""  CODE:LET  A=VAL  "201":POKE  VAL "27628",A:POKE VAL
"27619",A
40 CLS:LOAD"" CODE VAL "16384"
50 RANDOMIZE USR VAL "44064"
```





TURMOIL

MSX

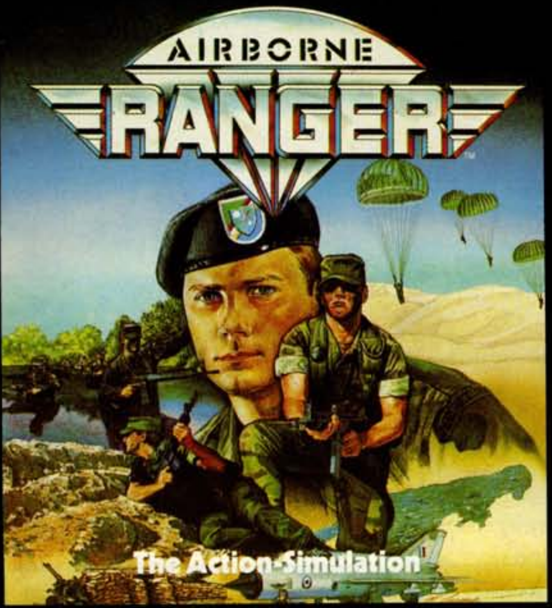
```
1 '  ------------------------
2 '  | Cargador para TURMOIL |
3 '  |                       |
4 '  |      version MSX      |
5 '  |                       |
6 '  | Por  Roni Van Ginkel  |
7 '  ------------------------
8 '
10 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40
20 LOCATE 16,1:PRINT"TURMOIL"
30 LOCATE 15,2:PRINT"\\\\\\\\\\"
40 LOCATE 2,6:PRINT"Vidas infinitas (S/N)";:GOSUB 110
50 LOCATE 2,8:PRINT"Siempre aceite (S/N)";:GOSUB 110
60 SCREEN 2:BLOAD"cas:",R:BLOAD"cas:",R:BLOAD"cas:"
70 IF A(1)=1 THEN POKE 57537!,0
80 IF A(2)=0 THEN 100
90 POKE 54604!,0:POKE 54607!,0:POKE 54613!,0
100 DEFUSR=58950!:D=USR(0)
110 B$="SsNn":A=A+1:PRINT"? ";
120 A$=INPUT$(1):PRINTA$;:B=INSTR(B$,A$):IF B=0 THEN 120
130 IF B<3 THEN A(A)=1
140 RETURN
```

```
1 '  ------------------------
2 '  | Cargador para MADMIX  |
3 '  |                       |
4 '  |      version MSX      |
5 '  |                       |
6 '  | Por  Roni Van Ginkel  |
7 '  ------------------------
10 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40
20 LOCATE 16,1:PRINT"MADMIX"
30 LOCATE 15,2:PRINT"\\\\\\\\\\"
40 LOCATE 2,8:PRINT"Vidas infinitas (S/N)";:GOSUB 150
50 FOR I=1 TO 500:NEXT
60 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
70 BLOAD"CAS:",R
80 BLOAD"CAS:"
90 BLOAD"CAS:"
100 DEF USR=56736!
110 IF P=0 THEN 140
120 FOR I=1 TO 12:READ Q:IF Q>255 THEN A=Q ELSE POKE A,Q:A=A+1
130 NEXT
140 A=USR(0)
150 B$="SsNn":A=A+1:PRINT"? ";
160 A$=INPUT$(1):PRINTA$;:B=INSTR(B$,A$):IF B=0 THEN 160
170 IF B<3 THEN P=1
180 RETURN
190 DATA 56777,192,202,222,57034,175,50,154,144,195,0,132
```

MSX

MADMIX

TU GRAN JUGADA



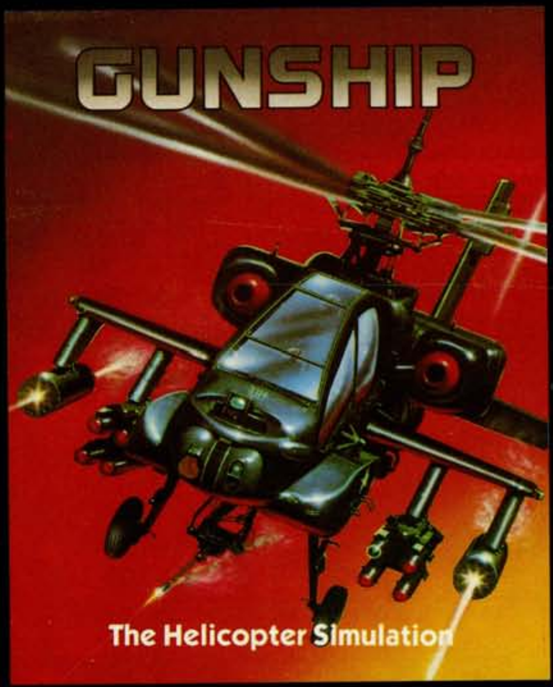


SERMA SOFTWARE
Francisco Iglesias, 17
28038 MADRID
Telefono 433 19 16
FAX 552 21 62

AIRBORNE RANGER

Recorre multitud de escenarios tridimensionales, superando las más arriesgas y emocionantes acciones de comando. Disponible para:

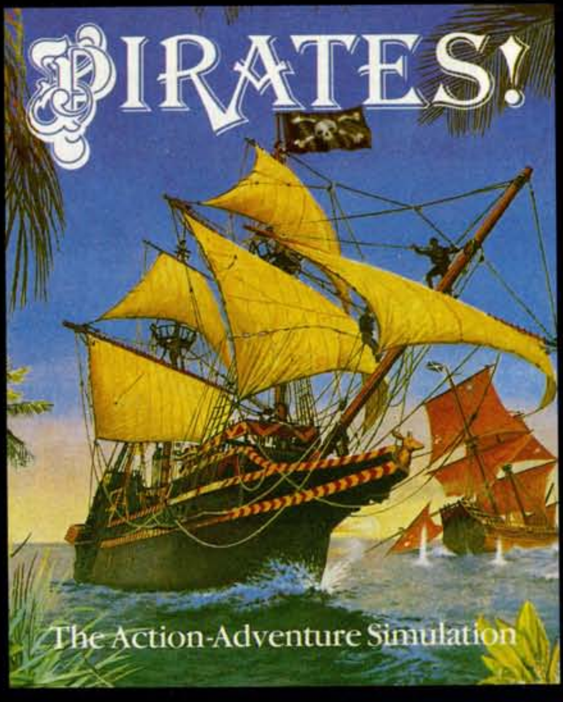
Commodore	**2825**
Spectrum	**2750**
Spectrum + 3	**3150**
PC Compatible	**5975**



PIRATES

Con este programa podrás revivir las increíbles aventuras de los más famosos piratas del Caribe: combates a espada, batallas navales, grandes botines, persecuciones a toda vela... Disponible para:

PC Compatible .5975





GUNSHIP

Aclamado como el mejor simulador de vuelo en combate rasante. Increíbles gráficos tridimensionales, multitud de escenarios reales y todo lo que necesitas para sentirte como un auténtico piloto. Disponible para:



Spectrum	**2750**
Spectrum + 3	**3150**
Amstrad	**3580**
Amstrad disco	**4478**
Commodore	**3580**
PC Compatible	**8650**

DISTRIBUIDORES
GALICIA-ASTURIAS-LEON
Reberto Prego Fuentes y otros
San Andrés, 135, 9.º 6
15003 La Coruña Tel. (981) 22 84 73
ANDALUCIA ORIENTAL
P.M.V
Ing. de La Torre Acosta
Edificio Arcadia, 6
MALAGA Tel. (952) 28 08 50

¡NO TE LO PIERDAS!

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A NDS SHOP. BRAVO MURILLO, 45. 28015 MADRID.

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

TITULO: ______ *SISTEMA:* ______
NOMBRE Y APELLIDOS: ______
DIRECCION: ______ *COD. POSTAL:* ______
POBLACION: ______ *PROVINCIA:* ______
FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO ☐ *POR TALON BANCARIO* ☐

PROFESSIONAL SKI Simulator

Espectacular, brillante y original son tres de los adjetivos que, así de pronto, se me ocurren para presentaros este juego.





Si sois lectores habituales de nuestra revista, como supongo (más os vale...), o de cualquier otra revista que, entre sus páginas, se dedique a comentar software lúdico, sabréis posiblemente lo que intento hacer. Mejor dicho, creéis saber. Cuando hayas cogido entre tus manos este ejemplar y hayas llegado a esta página habrás pensado que, de nuevo, algún pesado está intentando convencerte de que el mejor juego es aquel que a él le interesa que se venda. La verdad es que, si recapacitáis, podréis daros cuenta de que esto lo pensáis porque estáis acostumbrados a que suceda en revistas más veteranas que la nuestra, que ya se encuentran tan corrompidas que es lo único que saben hacer.

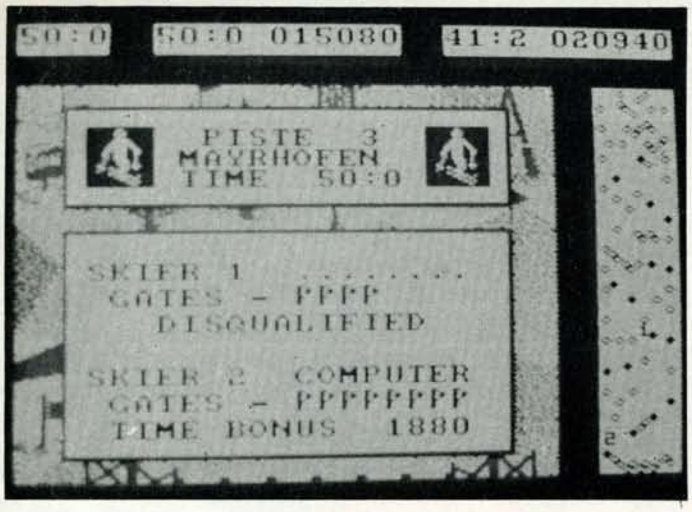
Toda esta pesada introducción ha sido para que por un momento olvideis lo que posiblemente estábais pensando sobre nosotros y os déis cuenta de que el juego que nos ocupa, a pesar de ser una serie barata, a pesar de que no nos interesa en absoluto que se venda o se deje de vender, y a pesar de que no somos allegados familiares de los programadores (los archiconocidos Oliver Twins), es sin duda una buena obra de programación.

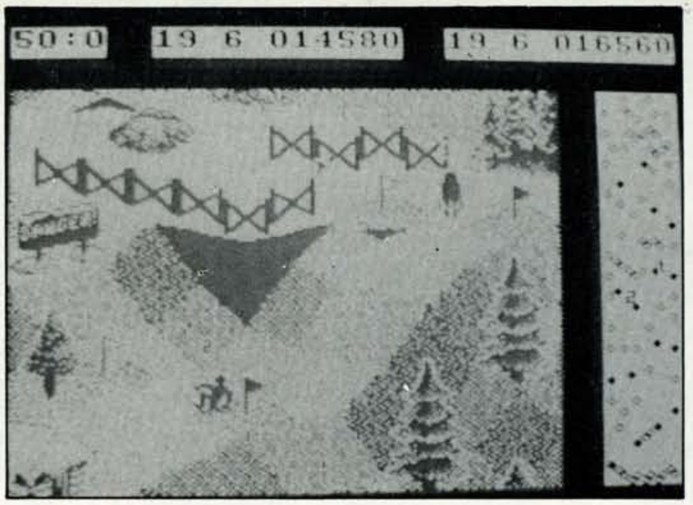
Cuando me "ordenaron" (...el señor director...) que hiciese este comentario pensé en cambiar la forma que habitualmente utilizaba. Me apetecía no hacer ningún juicio valorativo, ni mezclar historias ajenas, solo comentar lo que es en sí el juego. Comencemos entonces.

Profesional Ski Simulator es, eso creo yo, el primer simulador de ski creado para Spectrum. Ski simulator nos llega de la mano de Code Masters, programado, como arriba comentamos, por los famosos hermanos Oliver. Para aquellos que ya conozcáis algunos de los programas de estos hermanos os diremos que Pro Ski Simulator se encuentra muy en la línea de su gran éxito Bmx Simulator. Con una buena presentación y unas

Ski simulator nos llega de la mano de Code Masters, programado, como arriba comentamos, por los famosos hermanos Oliver.

Una buena técnica para acabar el juego es seguir de cerca al esquiador que maneja el ordenador.





melodías pocas veces conseguidas en el Spectrum, se nos inicia el juego con varias opciones típicas de selección de teclado, dificultad, etc.

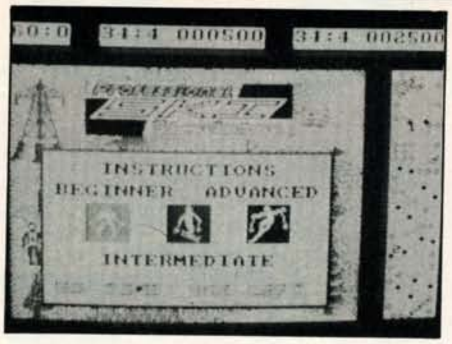
La pantalla de juego se encuentra ligeramente reducida de la pantalla original del Spectrum. En el lado derecho tenemos algo parecido a un radar, que nos marca la situación nuestra, de nuestro contrincante y el fragmento representado en pantalla. Y en la parte superior están los marcadores de tiempo y puntos de ambos jugadores. En la imagen central del juego podemos ver la pista de ski y los dos competidores.

El desarrollo del juego consiste en descender por una serie de pistas pasando durante la prueba por pares de banderines situados estratégicamente a lo largo del recorrido. En total hay siete pistas distintas y siete banderines en cada una de ellas. Podemos jugar uno sólo contra el ordenador o dos simultánemanete. El uso del teclado no es ningún problema, ya que sólo se utilizan tres teclas, una para darte impulso y dos para controlar la dirección del personaje. El desarrollo del juego consiste en un

Otros consejos son no darse impulso en las pendientes muy pronunciadas o darse impulso regularmente y dejarse llevar en algunos momentos por la inercia, con lo que conseguiremos una mayor velocidad.

suave scroll vertical, que a velocidad constante recoge la pista de arriba a abajo. Uno de los problemas del juego es éste, ya veremos por qué.

En la pista te puedes encontrar con todo tipo de obstáculos, desde postes eléctricos a abetos, pasando por carteles publicitarios. Es frecuente, sobre todo en las primeras partidas, que nuestro esquiador acabe con los huesos por los suelos. Y cuando caigamos, como es lógico, tardaremos unos segundos en poder continuar. Es por esto por lo que resulta incómodo el continuo scroll vertical, ya que si nos caemos un par de veces pronto saldremos de la pantalla por la parte superior y no podremos continuar en la carrera. Cabe decir que el objetivo del juego no es llegar antes que el oponente, sino llegar en el tiempo establecido para cada pista de esquí. Este tiempo, como es lógico, es suficiente



en las primeras pistas, pero se hace lo suficientemente escaso en las restantes como para que vayamos demasiado apurados y sea casi imposible llegar al final del recorrido.

Una buena técnica para acabar el juego es seguir de cerca al esquiador que maneja el ordenador. Como dijimos antes, los banderines se encuentran en lugares difícilmente accesibles, y no conseguiremos acabar la fase a no ser que pasemos por todos los banderines. Por eso, y como el ordenador siempre llega al final, aunque se caiga siempre, un par de veces es mejor seguirlo de cerca repitiendo secuencialmente todos sus movimientos. Otros consejos son no darse impulso en las pendientes muy pronunciadas o darse impulso regularmente y dejarse llevar en algunos momentos por la inercia, con lo que conseguiremos una mayor velocidad.

Como dijimos al principio, a este juego le acompañan una serie de efectos especiales y melodías realmente bien hechos, que demuestran una vez más lo que el ingenio del programado puede hacer en una máquina tan limitada en estas características como es el Spectrum.

Sinceramente os recomiendo que probéis este Ski Simulator, porque aparte de su sonido, sus gráficos y su originalidad tiene un componente de adictividad que no se puede pasar por alto. Os dejo, que quiero seguir probándolo...■

El uso del teclado no es ningún problema, ya que sólo se utilizan tres teclas una para darte impulso y dos para controlar la dirección del personaje.

FER '88 Feria Española del Recreativo

Del jueves 27 al sábado 29 de octubre tuvo lugar en el Palacio Victoria Eugenia de la Ciudad Condal el FER '88, la Feria Española del Recreativo. Esta feria es la única que se realiza a nivel nacional y en élla se presentan las principales novedades aparecidas en el sector del videojuego, tanto a nivel nacional como internacional.

Por Julián Romero

A las diez de la mañana del día 27 se realizó el corte de la cinta que inauguraba esta feria, por el Sr. santiago Mendiaroz, el Jefe del Gabinete Técnico de la Comisión Nacional del Juego, acompañado por la mayoría de los representantes de las comunidades autónomas. Este año con 15.000 metros cuadrados de exposición que acogieron a más de quince mil visitantes. En esta feria se reunen todos los fabricantes y distribuidores de máquinas tipo "A", "B" y "C", así como futbolines, billares y demás ingenios destinados a combatir el aburrimiento.

Novedades de la feria

En la feria, naturalmente, se realizaron las presentaciones de varios productos novedosos. A continuación detallamos los principales expositores y sus novedades más importantes.



Galaxy force, comentado en el anterior número de Mega Joystick, será, como ya va predeciéndose, el número uno del año 89.

ARCADE









Altered beast, también comentado en nuestro anterior número, es una sensacional máquina con sonido y gráficos espectaculares.

COVIELSA estaba presente con las carcasas FIRST GAMES, con un nuevo sistema que permite girar el monitor horizontal o verticalmente, según el juego, mediante una sencilla maniobra. El TABLE,CUP es otro mueble con pantalla plana que permite ser utilizada por cuatro jugadores simultaneamente, muy apropiada para los juegos deportivos. El PINBALL GOLD un revolucionario pinball con pantalla de videojuego, que reproduce la bola con gran realismo. Otra novedad era el MODULAR SYSTEM un sistema de intercambio de placas de videojuego con la ventaja de incorporarse a cualquier mueble de video a un precio económico. Algunos

CIRSA-UNIDESA: En este stand se podía ver el impresionante HOT ROD, una máquina que permite jugar a cuatro personas simultaneamente con su propio volante. Al lado se encontraba el GALAXY FORCE en sus versiones más llamativas, el DELUXE TYPE, adornado con un sillón anatómico y unos mandos espaciales, y el SUPER DELUXE TYPE con forma de nave lunar y con unos detalles que te sumergen en una película de la saga de la GUERRA DE LAS GALAXIAS. El ALTERED BEAST, otra de las máquinas, es un arcade de fantasía que trata de la odisea de un guerrero mutante a través de un mundo desconocido; bestias de otros tiempos y paisajes extraños es la tónica de este juego.

COCAMATIC presentó en exclusiva su última placa de vídeo del SNK. Se llama P.O.W., "prisioners of War" o lo que es lo mismo Prisioneros de Guerra. Permite jugar a dos personas al mismo tiempo y el desarrollo es muy similar al IKARI WARRIORS también de la misma casa.

CONCHIMATIC S.A. representante exclusivo de TAITO en España presentó todas las novedades de esta casa nipona. THE NEWZEALAND STORY es un videojuego de gráficos muy graciosos parecidos a los dibujos animados. Va dirigida, sobretodo a los más pequeños. CONTINENTAL CIRCUS es una espectacular carrera de Formula 1 y viene acompañada con unas gafas especiales de visión tridimensional. FULL SPEED es un simulador de carreras de coches con turbo incorporado. También estaba este mismo modelo pero en versión sentada y recibía el nombre de FULL THROTTLE.





ARCADE

de los juegos que se pueden encontrar en este formato son:

CHOPPER I: un nuevo juego en el cual nos encontramos a bordo de un avanzado helicóptero y tenemos que enfrentarnos a infinidad de enemigos como escuadrillas de helicópteros, baterías antiaéreas y tanques.

LAST DUEL: el protagonista de este juego va cambiando de forma según la misión. Primero es un vehículo futurista que se tiene que enfrentar a baterías, misiles y otros ingenios. Después se transforma en una nave espacial que tiene que destruir o

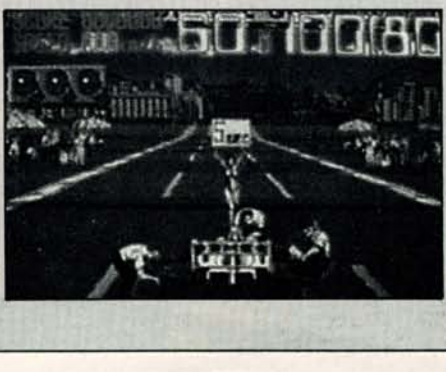
CONTINENTAL CIRCUS

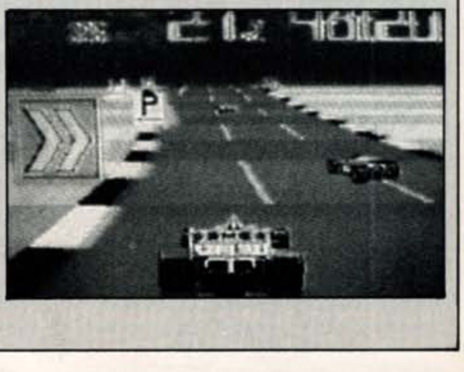
CONTINENTAL CIRCUS es uno de los primeros juegos en un arcade comercial que utiliza la opción de tres dimensiones, hasta ahora escasamente utilizada por las compañías. CONTINENTAL CIRCUS es una carrera de coches de Fórmula-1 que hará las delícias de todos los que se sienten al volante (o se pongan de pie delante). Con toda la emoción de ser la primera máquina en tres dimensiones que vamos a probar me siento en la máquina, me dispongo a empezar la partida, acerco mis manos a las gafas y me las coloco a mi altura delante de los ojos. En esos momentos estalla una rueda y me llevo una muy grata impresión, al saltar la rueda despedida por los aires da la sensación de venirte hacia la cara y instantáneamente haces el gesto de apartarte. Pulso el botón de START y empiezo a escuchar el rugir del motor de nuestro McLaren. La carrera está a punto de empezar, los mecánicos corren por la pista, el comisario de pista está a punto de dar la salida. Cuando de pronto el semáforo cambia a verde empieza la carrera. Salgo en segunda posición, la sensación de 3-D es muy buena. Después de la segunda curva me pongo en cabeza, porque aunque sea la primera vez que juego en esta máquina, hay que reconocer que en cuestión de carreras de coches está todo hecho, y si sabe jugar bien a uno, más o menos sabes jugar a todos. Continúo la carrera, y en la cuarta curva, ya tengo que volver a adelantar coches rezagados. Estos coches, cada vez son más difíciles de adelantar y te cierran más, con lo cual las posibilidades de tener un golpe con ellos son más, a lo cual se une que literalmente se te tiran encima. Y en estos momentos es cuando tenemos, la oportunidad de ver uno de los mejores detalles de esta máquina, si no el mejor. Cuando tenemos un golpe con otro coche o anuncio y nuestro coche no estalla éste se estropea y va perdiendo velocidad, y la única forma de arreglarlo para poder continuar la carrera es entrando en boxes, tenemos que tener en cuenta que hay dos boxes en cada circuito y que dejar escapar cualquiera de ellos por un despiste prácticamente implica no pasar de circuito.

Entramos en boxes y freno el coche en medio de ellos. De pronto saltan todos mis mecánicos, entre los cuales se encuentra una bella señorita. Levantan el coche y cada uno arregla su parte. No puedo salir hasta que todos los mecánicos den la señal, con el dedo pulgar señalando hacia el cielo, de que está todo correcto. Cuando todos dan la señal aprieto a fondo el acelerador y el coche sale otra vez al circuito con todo en perfectas condiciones.

Aunque parecía que estaba todo hecho en esto de máquinas de carreras de coches, sólo quedaba por hacer lo que CONTINENTAL CIRCUS ofrece, un efecto de tridimensionalidad envidiable que realmente tiene una gran sensación de realismo. Otro detalle curioso es cómo saltan las chispas de los coches que llevas delante y golpean el tuyo, esto no es peligroso, pero si que puede dar algún que otro sobresalto. Lo que si es realmente peligroso es que en vez de ser chispas de otro coche sean ruedas, parte de un motor, etc..., de algún accidente que haya ocurrido un poco antes de que nosotros pasemos por ese punto determinado, este tipo de accidentes incluso pueden llegar a hacer explotar nuestro McLaren. Muy convincente y con mucho realismo es la escena de boxes, y eso sumado al efecto 3-D también bien conseguido hace que realmente nos creamos que estamos en boxes arreglando el McLaren. Por todo lo que acabamos de decir anteriormente creemos que es una máquina que a partir de ahora podremos ver en muchos bares y salas recreativas. Nosotros en el comentario siempre hemos hecho mención a la máquina sentada, pero también existe una versión de pié.









Full Throttle: carcasa adaptable a los simuladores deportivos.



Pinball Gold: pinball de videojuego.

sortear unos proyectiles que te vienen verticalmente lanzados por el enemigo. Pueden jugar 1 ó 2 jugadores simultáneamente.

JUMPING: uno de los mejores juegos de habilidad de los últimos tiempos. Consiste en ir alcanzando unos objetivos con el simple método de dar saltos, además de evitar unos objetos que impedirán el paso al personaje. El colorido está muy logrado.



DRAGONNINJA: unas peligrosas bandas criminales están invadiendo las calles de tu ciudad. La policía es ineficaz frente a este caso. La única solución es enfrentarte con los malechores sólamente con tus conocimientos de artes marciales. El juego permite uno o dos jugadores. Y la visión del juego es horizontal.

En el stand de GARCIMATIC se podía ver las carcasas de las series TIMANFAYA y TIMANFAYA/OLIMPICA esta última con pantalla horizontal. También se encontraba la increible serie TEIDE que lleva en su interior un controlador para el ajuste del monitor por mando a distancia y un dispositivo de giro de pantalla que permite girarla sin desconectar la máquina.

VECOAT presentaba los muebles Supercosmos, la versión clásica con pantalla vertical y con la posibilidad de jugar dos personas y el SUPERWORLD uno con pantalla horizontal.

SEGA S.A -SONIC 20 años funcionando

El 25 de marzo de 1968 nació



ARCADE

SEGA S.A. en España. Los primeros años fueron muy difíciles, ya que en esa época el pinball era el dueño del sector. Surgieron con fuerza las máquinas como basketball, guerrilla fighter o Grand prix, máquinas precursoras en el campo de los videojuegos. Y para muchos inolvidables todas ellas. En 1972 sacó al mercado el famosísimo Ping Pong, aquella máquina simple pero adictiva que consistía en golpear una pelotita contra dos barras que se movían verticalmente. En la actualidad SEGA S.A. dispone de más de 2.000 m^2 de laboratorios dedicados a la investigación, diseño y fabricación de sus nuevos productos. Para ello cuenta con una plantilla profesional cualificada, así como los medios tecnológicos más avanzados. Con esto se consigue estar al día en un campo tan competitivo como el mercado del videojuego. También cuenta con un equipo de grafistas para la creación de sus propios



BLASTEROIDS

diseños, donde se crean todos los modelos de la compañía. Con esto se consigue dar variedad y originalidad a todos sus productos. De todos es conocida la calidad artística de esta compañía, que supera a los fabricantes internacionales. Todos los modelos los constituye SEGA S.A. Para ello cuenta con una carpintería y una zona de pintado. Y parte del proceso se realiza de forma automática. En el éxito comercial también influye la administración de la compañía. Para ello dispone de los más avanzados ordenadores y de su propio equipo de programadores y analistas que contribuyen a que todos los datos necesarios estén al día.



De cara al futuro, nuevos juegos irrumpen con fuerza en el mercado como los famosísimos OPERATION WOLF, STREET FIGHTER, SUPER HANG-ON, AFTER BURNER, etc. Estos, con la rapidez que caracteriza el mercado, dan paso a otras más



avanzadas que se presentaron en este FER '88.

A continuación efectuamos un breve comentario de cada uno de ellos.

FIGHTING SOCCER: el simulador más completo que existe del deporte rey, el futbol. Con el podrás hacer faltas, lanzar fueras y chutar penalties. Todo un partido.

BLADES OF STEEL: otro simulador de deporte, esta vez de hockey sobre hielo. Permite particpar a 1 ó 2


CONSIGUE A TUS NUEVAS ESTRELLAS
FIRE AND FORGET
TITUS
SPACE RACER
ABRACADABRA
OdiseA SOFTWARE
SEGA
AFTER BURNER
AERIAL ARCADE ACE
ACTIVISION
THOR
OFF SHORE WARRIOR
R-TYPE
¡CONTACTA CON NOSOTROS!
TE ENVIAREMOS GRATUITAMENTE,
POSTERS,
PEGATINAS, FOLLETOS, etc.
PROEIN SOFT LINE
EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
BARCELONA

jugadores en constante acción. La partida transcurre por tiempo y este varía según las monedas introducidas. Es tan real que parece que respiras el aire helado de la pista.

BLASTEROIDS: en 1979 un videojuego revolucionó los arcades con su simple pero adictivo argumento. Su nombre era el de ASTEROIDS. Ahora llega su digno sucesor, BLASTEROIDS. Conservando el mismo argumento pero con unos gráficos ampliados y mejorados, está llamado a ser uno de los mejores matamarcianos del momento.

CHEQUERED FLAG: los simuladores están de moda. Ahora le toca el turno a este CHEQUERED FLAG, un simulador de Fórmula-1. El efecto de velocidad está muy conseguido gracias a su scroll descendiente y a su presentación a vista de pájaro.

THE MAIN EVENT: ¡Más simulaciones! Este arcade nos coloca en el centro de un ring de lucha libre, donde nos tendremos que enfrentar a los contrincantes más raros y brutos de la historia. Sólo hay una forma de ganar. Dar golpes bajos, son ilegales pero efectivos.

GANG HUNTER: un repugnante y seboso jefe de la Mafia ha raptado a tu chica y sólo hay una forma de recuperarla. Usando tu efectiva ametralladora o tus granadas tendrás que eliminar a todos los secuaces del capo que se interpongan en tu camino. Rapidez y puntería es todo lo que se necesita para concluir la misión.

FINAL LAP: otro videojuego de F-1. Este permite jugar a dos personas al mismo tiempo, uno al lado de otro y cada uno en su asiento. Es una carrera contra-reloj para averiguar quien es más rápido y por lo tanto el mejor. Si te gustan los coches este es tu videojuego.

DARIUS: si lugar a dudas el más espectacular presentado por esta casa. La acción se desarrolla en una pantalla panorámica con un efecto muy parecido al Cinemascope, logrado por la conexión de 3 pantallas de vídeo. Tienes que eliminar a todos los enemigos que te vienen de frente y que no te dejan respirar. ¡Todo un juegazo!

FIGHTING SOCCER

La aparición de un programa o máquina recreativa basada en el fútbol ya presupone que la probabilidad de que sea un auténtico exitazo sea bastante alta. Si a esto le unimos el nombre de SNK (autores de la máquina) es lógico atreverse a decir que seguramente Fighting Soccer será una bomba, y si además echamos un par de partidas nos daremos cuenta con toda seguridad que estamos ante el mejor simulador computerizado de fútbol. Las razones son múltiples y todas ellas convincentes por sí solas: los gráficos son grandes y detallados, el movimiento rápido y real, el sonido apropiado, y la adicción que produce no puede expresarse con palabras...

Existen dos versiones diferentes de la máquina: en una (en mi opinión, la más floja) pueden jugar uno o dos jugadores (humano-CPU o humano (1)-humano(2)), y el control se lleva a cabo mediante dos mandos cuyo funcionamiento es el siguiente: usándolos como un joystick normal, nos permiten mover al jugador que controlamos (ya os explicaré cómo), pero además si los giramos sobre su eje, controlaremos la dirección del "chut". Es un sistema original, pero poco práctico. Además, la pantalla está colocada de pie, y los jugadores juntos (con lo que los codazos y empujones están asegurados). En cambio la otra máquina es otra cosa... El número máximo de jugadores es de cuatro, con todas las combinaciones posibles (juntos contra la CPU, uno contra el otro, dos contra uno, dos contra dos y por supuesto uno contra la CPU), lo cual puede ser extremadamente hiper-adictivo. El control de la direción del chut depende de la dirección en que se mueva el jugador, y por si fuera poco, la pantalla está plana, con lo que los cuatro jugadores pueden convivir más cómodamente.





Lo que sí es igual en ambas versiones es el modo de jugar. Tras oir la voz digitalizada del arbitro ("Kick off!") podemos comenzar la misión. Como es lógico, controlaremos a un solo jugador, indicado por una flecha que además nos dice en qué dirección chutará si pulsamos uno de los botones de chut. Este chut podemos hacerlo tanto raso como bombeado, lo cual depende de que pulsemos el botón 1 o el 2. En cambio, si los pulsamos sin llevar el balón (perdón, el esférico) y el contrario que lo lleva está lo suficiente cerca, nuestro jugador hará una entrada "a lo Arteche" para quitárselo. Si pulsamos uno de los botones de disparo cuando el esférico está cerca nuestro y a una determinada altura, nuestro jugador saltará para rematar de cabeza, viéndose el gráfico ampliado durante su ascensión.

Y ya no queda mucho más que decir, salvo que el juego (en la máquina de cuatro) te engancha desde el primer momento, y cuando le vas cogiendo el truco a un partido "dos contra dos" puede ser algo histórico. Un resumen rápido; "La mejor".

ARCADE

TOO BINN

La mayoría de las veces, a la hora de diseñar una máquina recreativa, la originalidad no es precisamente el factor que más se tiene en cuenta. Unos buenos gráficos, desarrollo adictivo, movimiento veloz y efectos sonoros brillantes es lo que más se busca, aunque si a todo esto le unimos un argumento de lo más original se obtiene "Too binn", una producción de Atari que con toda seguridad hará esbozar una sonrisa a todo aquel que la vea por primera vez, e incluso más de una por todos los detalles simpáticos que encontrará a lo largo del juego.

Me explico: un video-adicto a estos juegos habrá desempeñado la función de piloto de caza con el objetivo de defender la tierra de ataques alienígenas, jugador de fútbol, heroe de la NBA, conductor de coches de valor incalculable, Ninja, etc, pero seguro que nadie había sido antes un negrito montado en flotador luchando contra la corriente en un peligroso recorrido fluvial (original sí que es...). Después de superado el primer trance, y haciéndonos cargo de nuestra nueva personalidad, llega el segundo problema... El movimiento no es arriba-abajo, izquierda-derecha y fuego, sino que disponemos de cuatro botones para movernos (ahora veréis por qué). Nuestro negrito está sentado en el flotador, con lo que tiene las manos y pies libres. Pues bien, cada botón gobierna una de las extremidades de nuestro mini-Jordan, correspondiéndose una pulsación del mismo a un chapoteo con el miembro indicado. Esto implica que para avanzar habrá que pulsar las dos manos a la vez, para girar sólo una, etc. Y para acabar de hablar de la originalidad del juego, queda citar la misión del mismo, que consiste en recorrer lo más rápido posible un río, sorteando los obstáculos naturales (y no tan naturales) que encontremos, y pasando por unas puertas determinadas, mientras nos defendemos de ataques exteriores.

Los enemigos que nos vamos a encontrar también son bastante simpáticos y originales: punkies que nos lanzarán latas de Coca-Cola, pescadores que pueden "pescarnos" (nunca mejor dicho), cocodrilos que nos morderán donde ya os podeis imaginar (ya que es la parte del cuerpo que queda bajo el agua), y algún otro bicho más, aunque nosotros no estaremos indefensos, sino que contaremos con latas de Coca-Cola (vaya con la publicidad encubierta...) para defendernos, las cuales también podremos repostar a lo largo del recorrido.



Final lap, simulador de carreras para dos jugadores simultáneos.



Play Choice 10: diez juegos de tiempo en una sola máquina.



Thunder Blade, simulador de helicóptero, juego puntero de Sega.



El stand de SEGA-SONIC dispuso casi un centenar de máquinas a disposición de los asistentes.



Pioneer presentó el futurista láser box.



Galaxy Force, versión de luxe, en el stand de Miky, S.A.

Ya esto por sí solo hace atractivo este programa de los mismos autores que el legendario Paperboy, pero como es lógico pensar, lo que defina la calidad final, serán otros aspectos como calidad gráfica, movimientos, presentación, etc, así que pasemos a ellos:

Gráficamente hablando, el juego está sobre la media. Los sprites están muy bien diseñados, sobretodo el personaje principal, aunque la impresión general se queda algo corta, ya que el colorido no es muy espectacular en los gráficos de fondo. En cambio el movimiento sí es rápido, preciso y real. Los efectos de inercia son reales, lo cual unido al complejo sistema de control y a la corriente del río hace que el control sea algo (o mucho) complicado al principio, pero con la práctica esto dejará de ser un problema.

Resumiendo, estamos ante un juego tremendamente original que puede crear adictos por el tema, aunque se ha quedado algo corto en otros aspectos también muy importantes, pero que tampoco baja de la media en cuanto a la calidad se refiere. Un programa que pudo ser un Boom, pero que no lo será por muy poco.

ARCADE

CHASE H.Q.

Vrooooommm!, Vroooommm! (Onomatopeya del ruído que hace un Porsche 944, al apretar el gas y no poner ninguna marcha). Empezamos así, sencillamente porque la máquina empieza así, al menos en el aspecto sonoro, porque el gráfico queda mucho que explicar.

En el juego tu eres un policía de alta seguridad que conduces un cochazo, (debes ser policía alemán, porque allí la policía usa este tipo de coches) y que debe localizar y reducir un coche de un conocido ladrón que se ha escapado de la cárcel. Tus armas: un volante, un cambio de marchas y un acelerador que sólo sirve para que se te canse el pie, al mando de un eficaz cochazo que alcanza la increíble velocidad de 400 km. (¿Sabrá la casa Porsche que sus coches alcanzan tan altas velocidades?), que te tienen que ser más que suficientes en tu misión, cosa que no es nada fácil.

Empezamos al principio de una desolada carretera justo al final de una ciudad, después de ver un dibujo de como el ladrón escapa de nuestros colegas, se nos informa de cual es la ruta que ha podido seguir, y debemos ejecutarla con nuestro automóvil. Pisamos el acelerador y empezamos correr detrás de los malos, tendremos



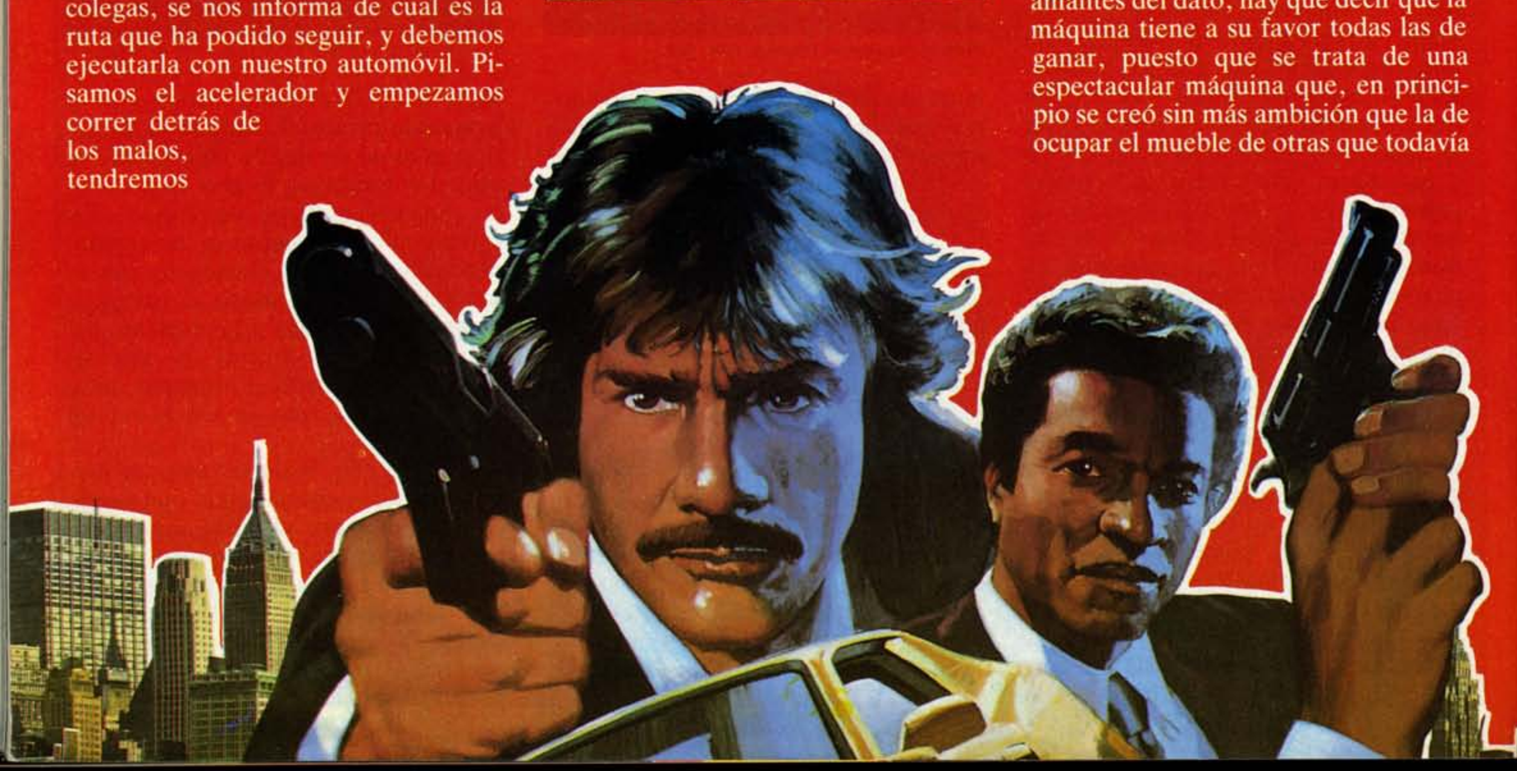




que ir esquivando los coches, de los "inocentes" ciudadanos que han decidido salir ese día a dar un paseo, justo por donde acaban de pasar los fugados. Es muy fácil saber si hemos escogido la ruta correcta puesto que está siempre llena de (insisto) "inocentes" ciudadanos, porque si te has equivocado, no encontrarás a nadie en la carretera con el consiguiente hecho de que has de volver hacia atrás y escoger un camino correcto, cosa que en principio se ve muy facilona, pero os recuerdo que la moneda/as que acabamos de echar no duran indefinidamente.

Como ya hemos dicho el juego consiste en hacer un circuito, plagado de coches a la búsqueda del coche de los malos, y deberemos cercarlo contra la valla de la autopista o carretera (depende del lugar de la pantalla en la que nos encontremos), cosa nada fácil, puesto que de un buen número de partidas que me eché solo conseguí cercarlo una vez y no se como. Tengo la ligera sensación de que en el momento justo que me puse tras de el, apreté el botón de turbo y me coloqué delante, sin saber casi como lo hice. Porque hay que añadir que tienen muy mal genio a la hora de dejarse adelantar.

En cuestiones técnicas y para los amantes del dato, hay que decir que la máquina tiene a su favor todas las de ganar, puesto que se trata de una espectacular máquina que, en principio se creó sin más ambición que la de ocupar el mueble de otras que todavía



ARCADE

no se ve mucho por España como es el TOP SPEED (versión de pié) o el FULL THROTTLE (la misma pero con coche y todo), pero resulta que les ha salido el tiro por la culata y esta máquina les ha quedado mucho mejor que su predecesora. Hay que decir de su anterior ocupante (quiero decir, los microchips, memorias y demás accesorios de la carcasa) que la versión en que nos tenemos que subir dentro de un coche, supera a la conocidísima OUT RUN, de Sega en movimientos (los del coche, donde vamos subidos) que realmente reales e increíblemente rápidos, tanto que un servidor mismo, se asustó bastante en el primer choque que tuve, debido al gran realismo que este produce en el cuerpo, con lo que hace que chocar sea una sensación bastante desagradable tanto económica como físicamente. También hay que decir que los gráficos son muy buenos y tiene detalles de carteles en los cuales hasta se pueden ver los protagonistas (o una caricatura muy parecida) de MIAMI VICE (Corrupción en Miami). Otro detalle muy curioso es el de que cuando hemos avistado a los malos, uno de los policías que va en el coche (el del lado derecho. Me pregunto donde estará en la versión comercializada en Inglaterra.) saca la mano por la ventanilla y nos coloca una de esas conocidas sirenas portátiles que tan hartos estamos de ver en todas las películas de policias.

Hay que decir, que se me había olvidado, que la vista de esta máquina, al estilo de la anterior referida de SEGA, es decir en plan del legendario POLE POSITION (siempre la tomaré como ejemplo de tridimensionalidad, por ser la primera, no porque no se haya superado y con creces). Me explico. La vista es justo detrás del coche protagonista y los enemigos (en este caso ya he dicho que son inocentes ciudadanos, que da la casualidad que han salido a pasear en el mismo momento que a nosotros nos da por perseguir a malvados villanos. ¿Será coincidencia?) se nos acercan en perspectiva tridimensional, a los cuales como es natural tendremos que esquivar, a la vez de que tendremos que cumplír lo principal de la misión, que es capturar a los fugados de la prisión.

En todos los aspectos está muy lograda y merece que vayamos al salón de video-juegos más cercano (y si tienen la suerte de poseerla) que tengamos y echemos unas cuantas monedas, para que veais que es verdad lo que os estoy contando.

Por si esto lo esta leyendo algún propietario de alguna sala de video-juegos (en primer lugar le compadezco por llegar hasta aquí, y le recomiendo que haga otra cosa más interesante que perder el tiempo leyendo estas tonterías –M. del Director: Hey "chiflado" estás bien?) le diremos que el auténtico distribuidor en España de esta máquina en CONCHIMATIC, que son los propietarios de las patentes de las CPU de Taito.

AMERICAN TRUCK

En este adictivo programa que nos ofrece SERMA, tendremos que demostrar nuestras dotes como conductor de camiones, esquivando vehículos y viajando a gran velocidad para llegar a nuestro destino en el menor tiempo posible. Se ha sustituído el típico deportivo, por el no menos rápido camión de 18 ruedas capaz de viajar a 200 kilómetros por hora.

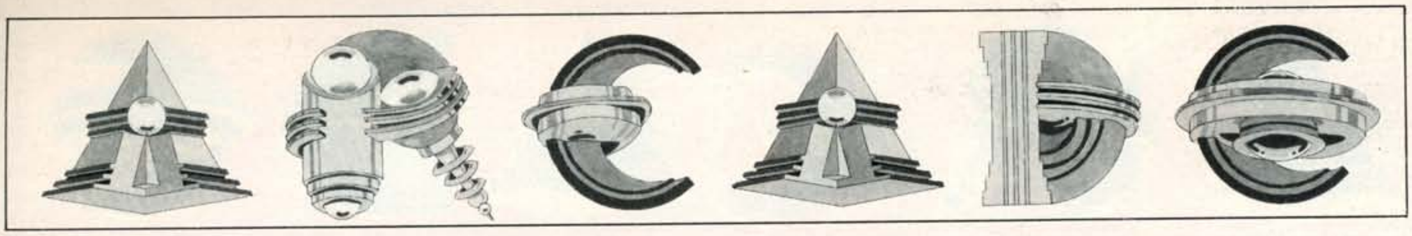
Al contrario de otros juegos, en American Truck lo realmente divertido será sacar a otros coches de la calzada, así como aplastarlos bajo nuestra enorme máquina.

Se trata de un juego sumamente parecido al clásico ROAD FIGHTER de Konami. Tendremos como objetivo entregar importantes documentos secretos a la American Truck.



Recorreremos el trayecto no en tranquilas autopistas, sino en estrechas carreteras llenas de curvas, peraltes, cruces y otros puntos conflictivos. En definitiva, un emocionante programa que hará las delicias de los amantes de la velocidad. •





GANG HUNTER

A lo que ya nos estamos acostumbrando en estos tiempos es que a todos los juegos que dan buenos resultados, ya sea por su calidad o por la campaña publicitaria a la que se ven sometidos, siempre les aparezca su correspondiente conversión a ordenador y su segunda parte. Y en esta ocasión se trata sin duda de uno de los juegos más vendidos para ordenador, nos estamos refiriendo al famosísimo PROHIBITION.

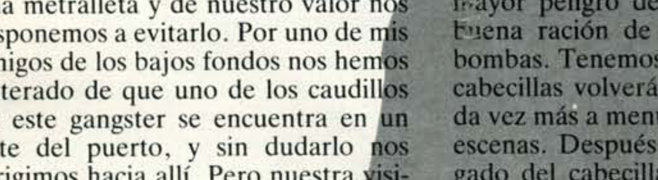
GANG HUNTER es la continuación de PROHIBITION, en esta ocasión un famoso ganster ha raptado a nuestra chica y nos amenaza con matarla si no le entregamos todo lo que llevamos encima y nos entregamos como leales vasallos a sus pies y cumplimos todas sus órdenes. Pero nosotros, que sabemos que a pesar de todo cumplirá su amenaza de matar a nuestra chica no estamos dispuestos a consentirlo y con la única ayuda de una metralleta y de nuestro valor nos disponemos a evitarlo. Por uno de mis amigos de los bajos fondos nos hemos enterado de que uno de los caudillos de este gangster se encuentra en un yate del puerto, y sin dudarlo nos dirigimos hacia allí. Pero nuestra visita no le hace gracia y empieza el juego.

El juego consiste, al igual que prohibition, en matar a todos los secuaces del BOSS (que es como a partir de ahora llamaremos a nuestro gangster). El juego consta de varias escenas, en cada una de las cuales tendremos que liquidar a un número determinado de pistoleros. Al igual que en el PROHIBITION, para conseguirlo controlaremos una mirilla que podremos mover por toda la pantalla. Para tranquilidad de todos debemos reconocer que es más fácil de acabar que OPERATION WOLF (la cual di por imposible) y que no debemos preocuparnos por las balas, pero sí por las bombas, que al igual que en OPERATION WOLF disparamos con el pulgar de la mano izquierda (en seguida nos daremos cuenta donde se encuentra el botón de disparo).

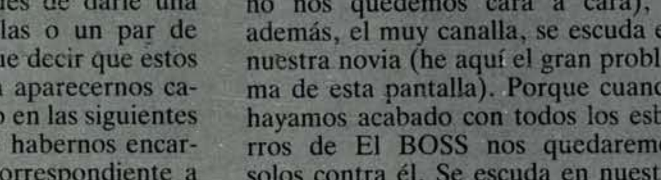
Para acabar el juego tendremos que finalizar varias escenas liquidando a los secuaces correspondientes, y al final de cada una aparecerá una cabecilla del BOSS que intentará buscarnos las cosquillas, pero no ofrece mayor peligro después de darle una buena ración de balas o un par de bombas. Tenemos que decir que estos cabecillas volverán a aparecernos cada vez más a menudo en las siguientes escenas. Después de habernos encargado del cabecilla correspondiente a cada fase (en un barco, una casa de campo, etc...) nos iremos acercando más y más al BOSS.

Ninguna de las escenas, cada una de las cuales tiene cuatro o cinco pantallas de gráficos que podremos recorrer llevando la mirilla a izquierda o derecha de la pantalla o hacia arriba o abajo, tiene más secreto que el de ir disparando a todos los listillos que aparezcan en la pantalla con ganas de buscarnos las cosquillas hasta que el contador que se encuentra arriba a la izquierda en la pantalla quede a cero. Algunas veces nos tirarán granadas, las cuales tendremos que hacer explotar ante de que lleguen a alcanzarnos. Algunas veces aparece en pantalla una pistola o una metralleta, la primera nos cambiará la mirilla por una cruz, y en vez de tener la metralleta tendremos en nuestro poder una mortifera pistola, con la cual se pueden hacer disparos mucho más certeros y precisos, con la segunda podremos disparar mucho más rápido de como lo hacemos normalmente. Otras veces aparecen cajas de medicamentos que cuando los cojamos alargarán algo de nuestra vida.

En la última pantalla, por fin, nos encontraremos con El BOSS que para protegerse, aparte de sus secuaces y cabecillas, posee un cristal antibalas (que no podremos romper hasta que no nos quedemos cara a cara), y además, el muy canalla, se escuda en nuestra novia (he aquí el gran problema de esta pantalla). Porque cuando hayamos acabado con todos los esbirros de El BOSS nos quedaremos solos contra él. Se escuda en nuestra novia, lo cual nos impide disparar sin matarla (y tener que empezar esta última fase desde el principio). Pero cada cierto tiempo El BOSS la separa de sí para dispararnos, el tiempo es muy breve, notamos que las gotas de



Dentro de la moda actual de máquinas arcade, pinballs, billares y futbolines, el clásico scalextric sobrevive al paso del tiempo.



Los stands de la feria del Fer'88, como se puede apreciar en el caso de MGR, estaban abarrotados de público.



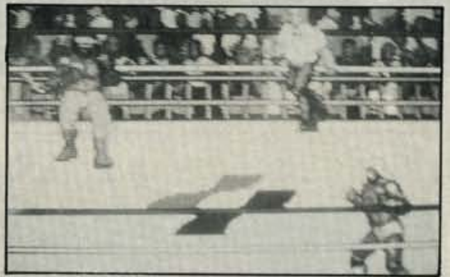
sudor caen por nuestra cara, todo depende de nosotros, nos tiemblan las piernas, tranquilizamos nuestros nervios, apretamos el gatillo y...

Como últimos consejos diremos que tenemos que tener cuidado con las granadas que nos arrojen y en la última pantalla con acertar justo en el momento en el que el BOSS se prepara a dispararnos, de no hacerlo así lo más seguro es que nos mate él o que matéis a mi novia. Y debéis tener cuidado con la mirilla, ya que no siempre se dispara donde uno quiere.

Estupenda máquina que hará las delicias de la mayoría de adictos a este tipo de programas, ya que conecta. ¡Ah!, y que no os harán falta demasiadas monedas para acabarla si tenéis puntería. Aunque, como siempre se dice, y ya cambiando de tema, nunca segundas partes...■

THE MAIN EVENT

Todo está preparado para el gran día. Los tipos más duros de la ciudad van a enfrentarse en un particular ring en una de las peleas más espectaculares que existen, y los periódicos lo anuncian en primera plana por si aún alguien no se ha enterado de que "el gran acontecimiento" está a punto de ocurrir. "The main event", como ellos lo llaman...



Este va a ser uno de los acontecimientos de la temporada y merece la pena velo de cerca. El problema es éste precisamente: lo vas a ver (o mejor dicho, vivir) muy de cerca, exactamente desde el mismo ring.

Antes de que te des cuenta, estás en el otro lado del cuadrilátero, con la cabeza rodeada de pajaritos que describen órbitas elípticas alrededor de tu cabeza. Al instante descubres que también tienes una buena variedad de movimientos para defenderte y por supuesto, atacar.



Poniéndote de acuerdo con otro jugador (pueden jugar hasta cuatro simultáneamente) podéis pillar a uno indefenso y cargároslo en un momento, con el consiguiente gozo que ello provoca (¡qué sádico soy a veces!).

Los gráficos son tremendamente grandes y bien detallados, a todo color, y el movimiento es algo brusco y poco natural, pero muy variado por la cantidad de acciones realizables. El sonido es especialmente magnífico, ya que durante el juego, un comentarista irá narrando (sí, se oye) las incidencias del combate, con una voz perfectamente inteligible y clara. La adicción ya os podéis imaginar que es altísima, pues el realismo de cada combate hace que realmente te sientas en el pellejo de los brutus-fighters, y la tentación de jugar otra partida para hacer morder el suelo del ring a este tipo que te ha dado el puñetazo más doloroso de la historia se hace prácticamente irresistible. El desarrollo general del juego (clases de movimientos, tácticas a usar, etc.) no se diferencia excesivamente de otras producciones parecidas, pero están tan perfectamente realizados que parece que este juego sea el primero realizado sobre el tema de la lucha libre.

Como ya hemos comentado, al principio de la partida nos aparecen unos titulares periodísticos que informan sobre "The main event" que está a punto de comenzar, lo cual no es más que uno de los múltiples detalles que hacen que la presentación de este juego sea magnífica: ceremonias de comienzo y final de combate, público entusiasta, perfecta distribución de la pantalla... En fin, que Konami vuelve a la carga con otro juego "con clase".


METROPOL
CARCEL
PASEO DE LA CASTELLANA
Precio 50.000
Precio 40.000
ZAFIRO software
PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid.
Tels. 241 94 24 - 241 98 25.
Telex: 22690 ZAFIR E. Fax: 542 14 10.
Ferran Agulló, 24. 08021 Barcelona.
Tels. 93/209 33 65 - 205 37 33.
Telex: 54144. Fax: 93-205 39 79

¡Bienvenidos a MEGABASE!

Debido a un lamentable error en nuestro pasado número no pudimos incluir las fotografías del primer juego incluido en nuestra BBS, "Bloody Paws". Aquí las tenéis.





Sobre estas líneas podemos observar dos de las pantallas más espectaculares de la versión Spectrum de BLOODY PAWS. Los gráficos, como podéis observar son sobervios. De hecho, un equipo completo de programadores se está encargando de generar este prometedor juego que de seguro oiremos nombrar repetidas veces en los próximos meses.

CUPON DE ACCESO

Deseo obtener el permiso para conectar con MEGABASE durante 10.000 unidades de tiempo de forma totalmente gratuita.

Nombre: ....
....
(debe ser el nombre real)
Dirección: ....
... ... CP ......
Población: ....
Provincia ....
Teléfono: ....

Ordenador que utilizo: ....
Módem con el que conectaré: ....
He utilizado anteriormente otras bases de datos: SI ☐ NO ☐

Enviad el cupón a MEGA Joystick
C/Roca i Batlle,
10-12 bajos
08023 Barcelona

Importante: Debéis enviar el cupón real. No sirven fotocopias.













Un simpático personaje nos acompaña a lo largo de toda la demostración explicándonos todas las características del juego. Una demo alucinante a la que podréis acceder con sólo marcar el número...

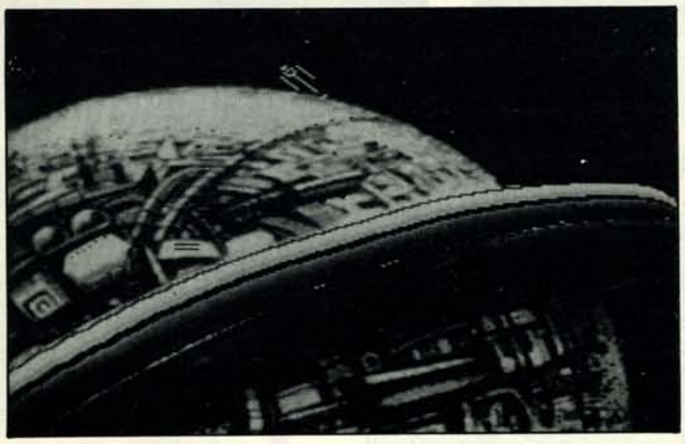
MAS POKES QUE NADIE

SCIENCE FICTION — MSX

```
10 REM      CARGADOR VIDAS INFINITAS
20 REM      Por José María Fernández Rueda
30 REM      SCIENCE FICTION -MSX-
40 COLOR 15,4,4:SCREEN 0:WIDTH 37:KEY OFF:CLS
50 LOCATE 0,10:INPUT"VIDAS INFINITAS";A$
60 IF LEFT$(A$,1)="s" OR LEFT$(A$,1)="S" THEN 90
70  CLS:LOCATE  15,10:PRINT"CARGANDO":LOCATE  12,14:PRINT"SCIENCE
FICTION"
80 BLOAD"CAS:",R
90      CLS:LOCATE      10,10:PRINT"VIDAS       INFINITAS":LOCATE
10,14:PRINT"SCIENCE FICTION"
100 BLOAD"CAS:"
110 RESTORE 140:Z=0:FOR I=&HE1FA TO &HE1FF
120 READ A:Z=Z+A:POKE I,A:NEXT
130 IF Z<>283 THEN CLS:PRINT"ERROR EN DATAS DE LA LINEA 140":END
140 DATA &H21,&H00,&HE2,&H11,&H07,&H00
150 POKE &HE2FA,&HC3:POKE &HE2FB,&H0:POKE &HE2FC,&HF1
160 RESTORE 200:Z=0:FOR I=&HF100 TO &HF115
170 READ A:Z=Z+A:POKE I,A:NEXT
180 IF Z<>3095  THEN  CLS:PRINT"ERROR  EN  DATAS  DE  UNA  DE LAS
LINEAS": PRINT"200,210,220 6 230":END
190 DEFUSR0=&HE1FA:A=USR(0)
200 DATA &H32,&HFF,&HF0,&H3E,&HBC,&H32,&H71
210 DATA &H41,&H3E,&H00,&H32,&H72,&H41
220 DATA &H3E,&HFF,&HF0,&H56,&HEB,&HE9
230 DATA &HC3,&HFD,&HE2
```

MSX

SCIENCE FICTION



ATV — AMSTRAD




```
10 REM Cargador de tiempo infinito del ATV -Code Masters-
20 REM por Benjamín Baragaño  GIJON. AMSTRAD CPC 464
30 MEMORY &99C4
40 ITAPE: REM Solo para el CPC 664 y 6128
50 LOAD "ATV",&99C5
60 POKE &BD16,&C3:POKE &BD17,0:POKE &BD18,&B0
70 FOR A=&B000 TO &B00F:READ B$:POKE A,VAL("&"+B$):NEXT A
80 CALL &99C5
90 DATA 21,09,B0,22,22,A7,C3,08,A5,AF,32,21,4C,C3,A5,A5
```

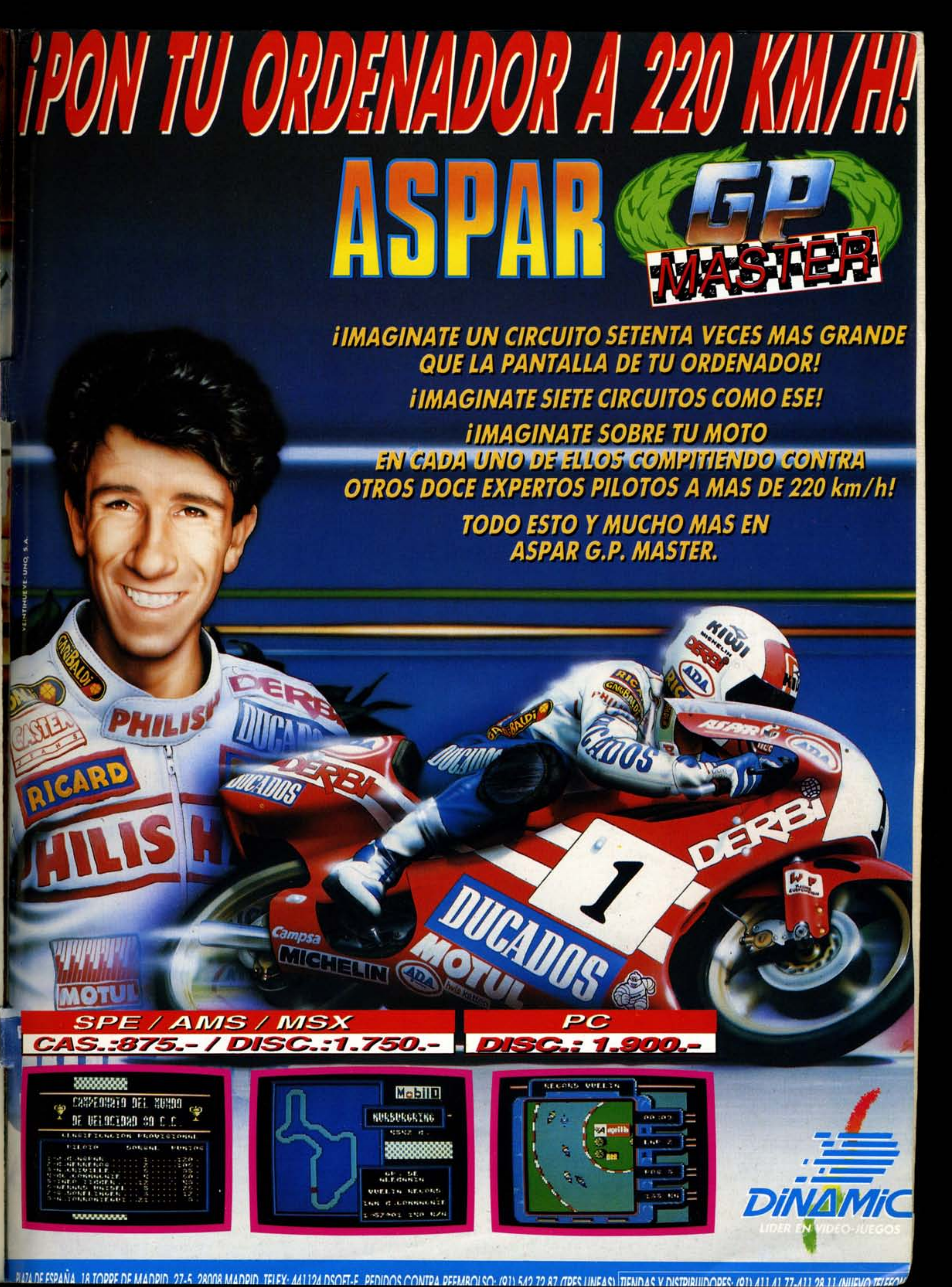
COMMODORE — STAFF OF KARNATH

```
100 REM ------------------------
200 REM      STAFF OF KARNATH
300 REM ------------------------
1000 DATA162,1,32,186,255,169,0,32,189,255
1001 DATA169,0,32,213,255,169,42,160,1,141
1002 DATA237,3,140,238,3,96,169,1,141,253
1003 DATA7,169,54,141,0,8,76,5,8,169
1004 DATA68,141,217,8,169,1,141,218,8,76
1005 DATA80,8,169,173,141,2,22,169,173,141
1006 DATA72,21,76,0,10
2000 PRINT"■■    S T A F F   O F   K A R N A
T H "
2010 PRINT"■■■   CARGADOR TRAINER POR BLASTER
S INC."
2015 FORX=272TO336:READY:W=W+Y:POKEX,Y:NEXT
2020 IF W<>6685 THEN PRINT"■■   ERROR EN DATA
S !!! ":END
2030 PRINT"■■■ ENERGIA INFINITA? ";:GOSUB5000

2040 PRINT"■ NO TIMER? ";:GOSUB5000
2060 SYS272:END
5000 A=A+1
5005 GET A$
5010 IF A$="N"THENPRINT"N":GOTO5030
5020 IF A$<>"S"THEN 5005
5025 PRINT"S":RETURN
5030 ON A GOTO 5100 ,5200
5100 POKE325,206:RETURN
5200 POKE330,238:RETURN
```

GREAT SCAPE — COMMODORE

```
10 REM*CARGADOR THE GREAT SCAPE*****
20 REM*POR A. ESTRADA'88************
30 FORL=49152TO49152+34:READA:POKEL,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>3677THENPRINT"ERROR EN DATAS!!!!":END
50 INPUT"MORAL ILIMITADA (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE49167,133
60 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,14,141,2,4,169,192,141,3,4,96
110 DATA 169,36,133,65,169,67,133,68,133,71,169,191
120 DATA 133,67,169,206,133,70,76,43,0
```



¡PON TU ORDENADOR A 220 KM/H!
ASPAR
GP MASTER
¡IMAGINATE UN CIRCUITO SETENTA VECES MAS GRANDE QUE LA PANTALLA DE TU ORDENADOR!
¡IMAGINATE SIETE CIRCUITOS COMO ESE!
¡IMAGINATE SOBRE TU MOTO EN CADA UNO DE ELLOS COMPITIENDO CONTRA OTROS DOCE EXPERTOS PILOTOS A MAS DE 220 km/h!
TODO ESTO Y MUCHO MAS EN ASPAR G.P. MASTER.
SPE / AMS / MSX
CAS.:875.- / DISC.:1.750.-
PC
DISC.: 1.900.-
CAMPEONATO DEL MUNDO DE VELOCIDAD 80 C.C.
NURBURGRING
DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS
PLAZA DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5, 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E. PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 542 72 87 (TRES LINEAS) TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77-411 28 11 (NUEVO TELEFONO)